Popsoft

2006年 总第221期

大众软件®



半月刊

www.popsoft.com

电脑应用和娱乐的第一选择

12

玩家的盛宴 E3 2006全景报道



20 新瓶旧酒还是新起点？——AMD AM2接口新处理器评测



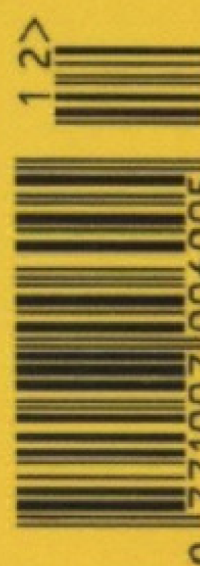
46 安全齐步走——全方位保护计算机安全



145 咒语力量2——暗影战争



"我与漫步者音箱"主题征稿活动火热进行中



ISSN 1007-0060


华夏
ONLINE



读者调查
大众软件2006年度

“威盛C7™-M”杯

2006年度《大众软件》读者调查活动已经启动

“富士康”杯

第十一届大众软件奖系列活动已经启动

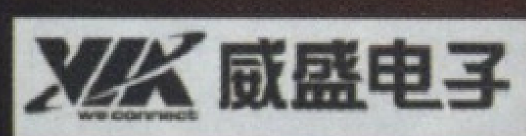
百万回报，参与有你一份

打造游戏行业的权威盛世



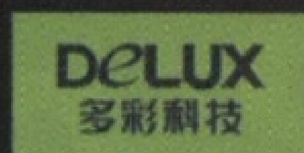
详情请查看《大众软件》2006年第11期杂志或登录www.popsoft.com.cn

鸣谢（排名不分先后）



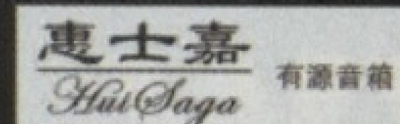











中国移动通信
CHINA MOBILE
移动信息专家
要玩一起上
“喜欢什么，就选什么”主张发表大行动！
该来的都来了，要玩个性就赶快上吧！现在开始到10月31日，参加“喜欢什么，就选什么”主张发表活动——用彩信把自己喜欢的人、物拍下来，或用短信编个故事、表个态度发送到18658（短信请勿超过70字），就有可能到动感地带网站上去秀，还有大礼等咱拿！“动感地带”（M-ZONE）——我的地盘，听我的！
一等奖：索爱K510C手机一部（总计50部） 二等奖：明星签名CD一张（总计250张） 三等奖：动感地带群星代言人签名海报一张（总计500张）
每月都有奖，欢迎登录M-ZONE网站浏览和投票。详情请登录M-ZONE网站查询。 本次活动仅收取通信费 最终解释权归中国移动所有
索尼爱立信K510c
130万像素数码相机
MP3手机
M-ZONE
动感地带
我的地盘 听我的
客户服务热线：1860 话费查询专线：1861
www.m-zone.com.cn



宝宝总动员
另类·搞笑·可爱
不和火星人一起玩
还不知道超可爱的《宝宝总动员》吗？不要再做火星人啦，发送邮件“姓名＋我爱宝宝，我要账号”到cs@baobao-china.com申请宝贵的内测账号吧，您将参加幸运内测号大抽奖活动，有机会赢取PSP哦！快来分享宝宝们的欢乐吧！
光通
SONO KONG
www.baobao-china.com.cn

编辑部报告

游戏外的生活

2006年5月13日，喧闹一时的E3大展已然落下帷幕，前来采访的各国媒体开始收拾行装。最后一天下午在展厅外与日本FAMI通杂志主编上床光信闲聊的时候，无意间聊起了"御宅族OTAKU"。因为这部小说和日剧在日本的流行，我以为日本人应该对这个词并不抱什么反感的看法。不想日本人尴尬地笑而不谈。后来同行的田小猛告诉我，早在去年前往东京电玩展采访的时候，8神经就遇到了类似的情景。"御宅族"，我们称之为"网络沉迷"，在日本的名声同样不好。即使已经有流行的漫画和电视剧为其正名，日本人还是认为这种人与现实社会和群体近乎隔绝，不是一种健康的状态。

说实话，我也很难判断"御宅族OTAKU"或者"网络沉迷"到底是不是健康，因为衡量"御宅族"的标准实在模糊。如果说生活中除了互联网内容就剩下回家睡觉的话，那我们这些关心IT和游戏的记者又有多少人不在这种"互联网寄生动物"之列呢？

所以，为了不成为"御宅族"，在洛杉矶停留的最后一天里，我和田小猛抛开所有和电子娱乐有关的东西，在当地朋友的指导下，前往洛杉矶市内的Getty Center美术博物馆参观，享受一下国内难得的艺术熏陶。

之所以说国内难得，不仅仅因为我们平日工作繁忙无暇去美术馆参观，更重要的是，即使去美术馆参观，也未必能赶上开放；赶上开放，未必有名家作品；有名家作品，未必卖票；即使卖票，我们也未必买得起……而在Getty Center，我们无须付费，就可以自由参观，近距离观赏世界名家的名画真迹。对于国人来说，这是难得的幸福了。

Getty Center是美国大亨J·Paul·Getty授意用留下的遗产创立的公益性艺术中心。馆内涉及的收藏内容包括美术、雕塑、文物、建筑等各种形态的艺术品。其中包括凡高、高更、莫奈等印象派大师的多幅名作真迹，如《日出印象》、《晨曦中的教堂》《鸢尾花》《戴红帽子的人》等，还有希腊、意大利、法国、西班牙等国艺术家的雕塑和油画作品。我和田小猛两人对于这些艺术作品都是门外汉，但当我们销声敛气站在这些艺术珍品的面前时，一种美好而宁静的心绪不由自主地从心底升起，多日来被E3掀起的兴奋而烦躁的心情完全消失。这里是完全不同的一个世界。

其实在国内的美术馆也有机会欣赏到类似的艺术名作，但想要象在这里一样没有任何阻碍近距离接触是完全不可能的。除了拍摄时不许用闪光灯，不能在展厅饮水进食之外，几乎没有任何限制。而在艺术品的包围下，也没有任何人做出逾矩的行为。艺术的美好可能哪里都能感受到，但是艺术面前的自由，却仿佛只有这里才有。

除了艺术品外，Getty Center还有众多建筑设计作品，它们就是展馆和场地本身。而场地中大片的绿地和清澈的小溪，可以让站立许久的参观者自由憩息。灿烂的阳光下，躺在茸茸的绿地上看着少男少女喊着西班牙语在不远处追逐嬉闹，看着踉跄学步的幼童在小溪中快乐地玩水，我们才真切地感受到，除了游戏，这个世界上还有太多美好的东西需要我们去享受。

我们报道游戏，我们诠释生活，这是我们一直秉承的报道宗旨。在加州夏日温暖的阳光下，我再一次感受到我们回去之后要做的事情还有很多。

本刊记者冰河
fox@popsoft.com.cn
2006年5月14日夜于白令海峡上空的CA984航班

富士康杯

第十一届大众软件奖系列活动区



04 期

梁山好汉真人秀获奖名单

（活动启示见 2006 年 04 期“大众礼物”栏目）

最佳创意奖 奖金 1000 元
河南 张毅

最佳形神兼备奖 每名获奖金 500 元
天津 赵佳
辽宁 刘俊杰

入围奖 每名获奖金 200 元
河南 吴昊　甘肃 徐文海
北京 黄亚兰　辽宁 王丹
内蒙古 薛冰



09 期

星空娱动有奖调查获奖名单

（调查问卷见 2006 年 09 期“大众礼物”栏目）

奖品为《龙晶》与《地下城主》游戏各一套

浙江	方圆	海南	赵飞宇	江苏	沈信诚
湖南	钦佩	吉林	黄一川	江西	钱震
江苏	徐涛海	云南	肖斌	湖南	许宁静
辽宁	李钧富	广西	吕秋丰	新疆	马文武
四川	杨珊珊	山西	汪冠华	山东	李娜
甘肃	梁思睿	上海	孙靖	甘肃	王博文
湖北	张瑞庆	辽宁	张国华		

幸运读者区

本期幸运读者将获得瑞星杀毒软件 2006 年版一套

福建	柯扬平	山东	刘伟凤	上海	徐跃
广东	颜鑫宝	福建	罗晨	江苏	倪旭元
四川	詹宇	天津	王慧超	北京	李雪
山东	尹宜虎	内蒙古	吴亚洲	浙江	王宁榕
重庆	郑文强	上海	奚辉	辽宁	杜川
安徽	吴小斌	广东	廖国葳	福建	龚小浦
广西	黎发	吉林	董雪超	山西	李嘉
湖北	徐志	贵州	金沙	四川	张胜得



本期手机投票中奖者为

查询网址 http://www.popsoft.com/sms/

130XXXX3136　130XXXX4730　131XXXX1864
131XXXX4120　131XXXX2901

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

下期预报

硬件评析：双核旗舰——GeForce 7950GTX显卡

攻城略地：英雄无敌5

在线争锋：《魔兽世界》1.11版法师配点初探

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 高庆生
总 编 高庆生

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王翠 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 刘姗姗
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广告部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8800
传 真 010-88135623
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印 刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2006年06月16日
零售价 人民币 6.80元 港 币 20.00元 美 元 4.95元 新加坡元 9.00元

CONTENTS 目录

CONTENTS 目录

八项主张 改善自主创新环境建设

■本刊记者 司马平安


智泽华软件公司董事长张金昌

2006年5月18日，主题为“携手建设创新型国家”的“2006北京科技周”开幕前夕，一场名为“助力创新型国家建设”的新闻发布会于北京正式召开，会上同时发布了《智能化财务分析系统【专业版】》。发布会上，以北京智泽华软件有限责任公司为首的中国企业，向全社会发布了《助力创新型国家建设倡议书》。业内人士指出，倡议书的适时推出为两天后的北京科技周提供了全新的解读。本刊记者在会后采访了智泽华软件公司董事长张金昌博士，他谈到了自己的八项倡议：“首先要在全社会掀起优先采购自主创新产品的热潮。第二，建立政府采购科技成果的制度。第三，政府资助项目实行并行立项制度。第四，非涉密项目实行公开评审制度。第五，按专业领域设置科技奖项。第六，成果评价实行专家实名评价制度。第七，允许软件产品申请专利。第八，建立政府采购促进科技成果产业化的制度。”此外，记者了解到，智泽华软件公司在提出八项倡议前，就已在自身企业发展中对八项倡议进行了实践，更于本次发布会全面发布了突破性创新成果：《智能化财务分析系统【专业版】》（AFA Professional）。记者发现，AFA Professional凭借“正确计算法”和“因素穷尽法”两大创新理论，在主框架的基础上，结合智泽华软件公司多年来的实践，融入了更多的个性创想。它更专注于个性化、灵动性、适应性三大方面，将全面配合个性企业在不同层面的多方面需求。张金昌将自主研发的软件产品与目前市场上相对类似的国内外产品作出比较，指出：“国际上流行的BI软件，尽管叫商务智能软件，但实际上仍然是一种数据处理软件，只不过数据处理计算的能力比数据库软件有所提高。而智泽华的智能化管理技术是能让计算机来思考的软件，是一款真正能让计算机从事分析判断工作的商务智能软件。因为，它能代替人脑进行逻辑分析和判断，回答经营管理者普遍关心的问题；而BI软件只是将数据用新的格式展现出来，对数据的分析判断工作仍然需要人来进行。相比较而言，智泽华的智能化管理软件，才是真正的商务智能软件。”



半月看点

2006数字生活国际博览会



伴随着Ziff Davis Media在中国的落地和PC Magazine在中国的首期发行，Ziff Davis Media China将于2006年12月9日～11日在中国国际贸易中心展览厅举办数字生活（DigitalLife）国际博览会。“DigitalLife 2006 Beijing”将传承“DigitalLife 美国 纽约”的定位，活动主题为：应用数字科技、尽享数字生活。活动定位于倡导时尚数字化生活方式，建立实地体验互动性的营销方式，展现当前最前沿的数字家庭、数字办公、数字娱乐等方面领先技术。

CSTP开辟软件人才就业通道

就业已成为当前社会的热点话题，职业教育在国家政策的鼓励下快速发展。在软件培训行业，对参加职业培训的学员来说，顺利就业更是直接的动机。为此，中国软件行业协会、科技部火炬中心和中国国际人才交流基金会联合实施的“中国软件专业人才培养工程”（简称CSTP），欲为学员建设系统的就业网络。5月17日，从CSTP职业教育管理办公室传来消息，该就业网络已在全国重点城市北京、上海、广州、杭州、青岛等5地建立了就业服务中心。为实现职业化教育就业的目的，发挥政府与行业的组织和引导作用，该项目的启动，显示了政府部门希望加强中国软件人才培养的决心。

网银大盗的末日

2006年5月23日，江民科技在北京数码大厦3层召开发布会，正式发布其最新密码保护产品《江民密保》。据介绍，《江民密保》具有三大密保绝技，可有效保护网上银行、网络游戏、支付平台、网上证券交易等账号、密码，彻底斩断“网银大盗”“证券大盗”“传奇窃贼”“天堂杀手”等专门盗号的木马黑手，为保护网上密码增设了最后一道屏障。另据会上透露，2004年12月被江民反病毒中心率先截获的“证券大盗”病毒作者，因传播病毒、截获股民股票账户、密码，盗买、盗卖价值1141.9万元股票，非法获利38.6万元，一审被判无期徒刑。



雅虎免费邮箱扩容

近日，雅虎中国宣布，将其免费邮箱（http://mail.yahoo.com.cn）的容量升级至3.5GB，附件大小增至20MB，雅虎中国称其为“大树邮箱”。雅虎中国方面称，该公司在2005年下半年就开始了“大树邮箱”的研发项目，目的主要是如何在扩大附件和容量的同时，保持邮件服务的速度与可靠性。2006年3月，雅虎邮箱容量升级到2GB，便是目前发布的“大树邮箱”的一个前期测试。此次扩容之后，雅虎中国邮箱已成为国内容量最大的免费邮箱。

微软预推Windows CE 6系统

2006年5月15日，在有众多开发商和行业合作伙伴出席的微软公司年度移动与嵌入式开发者大会上，微软公司宣布推出Windows（r）CE 6的测试版。

该软件是微软行业领先和实时软件的下一代版本，主要应用于设备的构建定制化操作系统，如IP机顶盒、基于GPS全球定位系统的设备、工业自动化和医疗设备等。凭借重新设计的操作系统（OS）内核架构以及增强的并发处理能力和新集成的工具集，Windows CE 6将帮助设备制造商更快地制造出优异的设备，并使之满足一系列高性能需求的应用领域。

金山3款产品同时发布

2006年5月23日，北京金域万豪大酒店。距取得日本信息安全市场大捷不到半年，金山软件CEO雷军宣布，加大在信息安全领域研发和市场的投入，全面反攻信息安全市场，同时提速布局企业级网络安全。此次发布会上，金山高调发布了角逐企业级市场的3件利器“防水墙，防毒墙，防火墙”。金山公司副总裁、杀毒业务总经理王全国介绍说：“按信息安全产品的功能划分，防火墙防范和抵御外来的人为攻击；防毒墙抵御外来的病毒攻击以及过滤外来病毒进入内网；防水墙保护内部信息安全防止信息泄漏。为企业级用户提供信息安全整体解决方案，是金山信息安全业务06年的重点目标。此次发布的‘防火墙、防毒墙和防水墙’系列产品，涵盖了企业网络安全的所有需求，目的在于打造一个中国企业信息安全提供商的新形象。”



投资合作

国内首家戴尔中心落户百年职校

2006年5月12日，国内首家戴尔学习中心落户北京市东城区百年农工子弟职业技能培训学校。该学习中心由戴尔（中国）有限公司与中国青少年发展基金会共同建立，旨在帮助中国青少年更多地了解和接触到先进的科学技术，充分体验到科技带来的种种好处。此次戴尔（中国）为该职校总计提供了38台戴尔OptiPlex台式机、1台戴尔PowerEdge服务器以及1台戴尔投影机，用于装备戴尔学习中心。未来3年中，戴尔（中国）还将提供一系列广泛的系统维护服务，包括部件和保修人员等。此外，戴尔（中国）现有5500名员工中的志愿者还将定期到访学校，帮助学生学习掌握电脑知识技能，使其在学习、工作及生活中都能体会到电脑所带来的实用优势。

网易公司董事会批准股票回购计划

网易（NASDAQ：NTES）近期宣布，公司董事会已批准了一项股票回购计划，为期约一个月。此次回购在事前已通过网易股东大会的批准并授权公司董事会，可决定不定期地实行有关的股票回购计划。据此计划，网易可在纳斯达克市场的公开交易中，回购最高总数为5000万美元等值的已发行美国存托凭证。回购交易的时间、金额和数量，将受美国证券交易委员会10b-18条款的规范；此外，还需符合美国证券交易委员会10b5-1条款的规定。网易计划使用现有的流动资金来完成该计划。



上市信息

金星JXD 685 MP4上市

近日，金星数码推出一款带有旋转摄像头的MP4播放器JXD 685。采用2.5英寸LTPS－TFT屏幕，分辨率达960×240。支持视频输入/输出功能，可录制电视节目，并可通过电视玩游戏、看电影、看照片、听音乐等。内置512MB闪存，并可通过外置SD卡扩充至2GB；采用容量为1400mAh的锂电池，最高支持5小时影音播放。摄像头为200万像素，最高可插值到400万，并具备多角度旋转功能，方便进行自拍。



永中集成Office 2007在京发布

■本刊记者 司马平安

2006年5月19日，永中科技在北京召开了主题为“创新铸造脊梁，效率成就梦想”的新闻发布会，正式发布了最新版本的办公软件——永中集成Office 2007。素有“永中Office总设计师”之称的永中科技总裁曹叁先生亲自到场，为新版本的诞生致辞；来自信息产业部、科技部、国家版权局、江苏省无锡市的多位领导、以及来自英国、日本、加拿大等多个国家的合作伙伴代表也到会祝贺。据介绍，新版本的永中Office之所以强调集成“效率”，不仅希望用户更加了解永中办公软件的特色，更期望与传统的Office软件，尤其是效仿传统Office的办公软件彻底划清界限。永中的“集成”，不仅仅是通过一个“Office”的名字把若干办公工具堆在一起，而且是通过自主创新的“数据对象储藏库系统”（DOORS），彻底解决了传统Office软件所应用的OLE技术导致的数据链接更新慢、错误和不一致的问题，使得Office三大应用模块（文字处理、电子表格和简报制作）可真正无缝地集成到一起，从而实现应用、数据和文件的三大创新集成体系。据国内外多家权威机构和IT媒体的评测，永中Office的“集成”，比传统的办公软件更有助于提高用户的工作效率。为切实提高办公效率，真正实现永中所倡导的“精致办公”，新版永中Office还针对中国人的办公软件使用习惯与特定需求，做了大量调整和改进。如与微软Office的精确兼容、邮件合并、即时存盘、手绘表格和独一无二的科教模块等。其中科教模块功能几乎涵盖了所有学科：数学、物理、化学、语文、生物、地理、语言等，而且不仅提供常用的物理实验、化学实验、化学反应式、地理和生物素材等，还增加了符合实验操作现象的功能，这是在所有Office软件中绝无仅有的创新功能。现场测试表明，此次推出的永中集成Office 2007，与上一版本相比，品质有了大幅度的提升，特别是在运行速度上有相当大的改善，打开文字处理文档的时间仅为原来的24%，在整体的运行性能改进方面，内存降低了56%，速度快了48%。不仅如此，跨平台操作的特性更允许它可在Windows、Linux和Mac OS X三大主流操作系统中运行。“永中Office总设计师”曹叁那句著名的“要让永中Office流畅地运行在每一台电脑中”，终于在新版本中得到了初步印证。



现场揭开永中集成Office 2007的神秘面纱

重整旗鼓——蒙恬发布2006新品策略

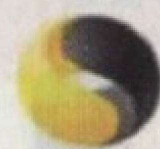
■本刊记者 龙猫


蒙恬科技董事长蔡义泰博士

2006年5月16日，蒙恬科技在北京发布了2006年新品及市场策略，这是这家有15年历史的老牌文字及影像识别公司在中国内地市场沉寂一段时间后第一次进行全系列的产品发布活动。会上，蒙恬科技董事长蔡义泰博士介绍了蒙恬科技在2006年的发展策略，并展示了近期上市的新品。此次发布了蒙恬名片王-快拍版、miniCard速卡两款产品。其中蒙恬名片王-快拍版是一款结合名片识别、网络摄像及脸谱识别等技术于一身的整合性产品，号称是全球首款直接以拍摄方式撷取名片影像的名片管理产品。采用3D图像识别技术，可识别由摄像头获取的名片图像，辨识率可达96%。使用者只需将名片放在名片王-快拍版的摄像头前便可完成识别，并可对公司名称、姓名及电话等信息进行自动分类显示。还搭配了“蒙恬人脸密码”软件，可通过摄像头将拍摄到的用户人脸转换为生物密码，以保护电脑的信息安全。

miniCard速卡可用相对较低的成本为笔记本电脑提供手写功能，厚度为5mm，重20g，可放置在笔记本电脑的PCMCIA插槽中，方便携带。采用Unicode辨识核心，可辨识简繁体中文23 000多字、香港字4818个、英文、数字、符号、日文平假名及片假名；若安装MSN Messenger 6.1以上版本，则可传递手写笔迹和绘画图片。蔡义泰同时介绍了蒙恬在内地市场的推广计划。他表示，现阶段蒙恬在广州成立了分公司，北京也有销售业务团队。在渠道部分，蒙恬会在一级和二级城市寻找代理商进行销售，所以完全可以掌控。销售部分，蒙恬将强调自身技术优势，把相应的硬件与软件方面进行整合，以便让消费者更好地了解其产品特点，以此赢得市场关注。

诺顿储存还原大师



2006年5月19日，全球解决方案领导厂商赛门铁克（NASDAQ：SYMC）宣布推出诺顿储存还原大师（Norton Save & Restore），于5月底全面上市，可为广大消费者用户提供高度直观的自动备份和恢复解决方案。其安装和设置简便，并内置自动功能，家用电脑用户可轻松保护重要的数字内容，如照片、文档、音乐和理财信息等。最近的一份IDC研究表明，近60%的消费者用户担心或非常担心电脑中的数据文件夹会丢失，68%以上的用户承认没有进行备份复制来保护自己数据的习惯。

联想发布“逸生活”笔记本新品

2006年5月16日，在一场主题为“联想笔记本·逸生活·时尚之夜”的发布晚会上，联想集团发布了天逸系列消费笔记本新品，包括时尚精灵天逸F20、慧眼智尊天逸F30和娱乐骑士天逸F40。新品以创新的设计，简易的科技元素，带给了用户舒适的生活体验。它们不仅拥有当前先进的人像识别技术，是一款真正“可识别主人”的智能笔记本电脑，同时也是全球范围内率先标配“娱乐飞梭”的笔记本电脑。

明基发布三大系列7款显示器新品

2006年5月16日，明基在京召开了



“多姿多彩 Q领视界”BenQ液晶显示器春季新秀会，“大众”“专业”“珍藏”三大系列7款新品同时亮相，并同时发布了BenQ液晶显示器独有的第二代疾彩引擎技术（AMA Z）。其中，FP72E和FP92E拥有冲浪板弧线造型，而FP785则把金戈铁马、雍容牡丹绘上机身，让朗世宁中西合璧的国画成为其典雅外衣；FP91R则是为专业人士设计，强调色彩表现，而全球首台具备“插黑”技术的LCD——FP241WZ则是一台24英寸宽屏。

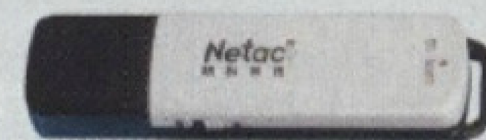
麒仑DDR2笔记本内存上市

新长江科技旗下的内存品牌麒仑（Keyram）近日宣布，其全面支持迅驰“Napa”平台的“一代天骄”系列DDR2 667 1GB容量笔记本内存全面上市。这款高规格内存产品完全符合JEDEC 667MHz标准，不仅有效提升了运算速度，而且数据传输频宽较之DDR400提升了66%，达5.3Gb/s，双通道则达10.6Gb/s，从而大大提升了系统性能。目前，麒仑DDR2 667 1GB内存完全适用于包括Intel 945GM、Intel 945PM以及Intel 945GMS在内的新一代笔记本芯片组产品。

华硕TA-5系列机箱促销

近日，华硕电脑TPC事业部在全国范围内开展促销活动。凡购买TA551、TA581、TA591、TA5A1中任意一款机箱，均可获赠时尚机箱罩一个。TA-5系列外壳采用0.6mm SGCC热解镀锌钢板，可有效防止机箱内的电磁向外辐射。背面设有两个8cm机箱风扇散热口，左侧有大通风口和换风槽，能更好解决CPU的散热及通风问题。该系列机箱支持4个5.25英寸光盘驱动器、两个3.5英寸软驱和4个3.5英寸硬盘空间，并采用免工具设计。

朗科闪存盘U208上市



近日，朗科（Netac）公司发布了型号为U208的闪存盘。重12克，采用黑白双色及超薄设计，带有写保护开关，具备抗震防潮、防电磁波等特性，并支持USB HDD/ZIP双重启动功能。

奋达IC500型2.1多媒体音箱上市

近期，奋达的IC500型2.1多媒体音箱上市，标价为268元。该产品实际上可看作是奋达此前一款低端“新声派”产品IC300的升级版，在保留主箱不变的前提下，对卫星箱的声学性能进行了一定的加强，使其虽然失去了IC300卫星箱“心心相映”的别致效果，却能带来更理想的音效表现。

升技AM2+ nForce SLI新产品上市

升技推出了其首款以nForce 570 SLI MCP芯片为核心的AM2 KN9 SLI主机板，亦为升技投入USI环隆电体系后的首款主流级SLI双显卡主板。除了使用全日系电容以保证最佳稳定性与产品耐用性之外，还支持全新双核心AM2 CPU与DDR2双信道的顶尖规格及超频BIOS设定，使其成为玩家级用户最心动的超值主板。此外，KN9 SLI亦能让玩家凭MCP单芯片就能以一块PCI-E 16×满足玩家极致的视觉感官享受，并支持6组SATA 3G Raid(0/1/0+1)，提供2倍汇流频宽传输速度。

杰微nForce 550 MCP AM2主板

杰微近期推出使用NVIDIA nForce 550 MCP芯片的JWNF550A主板。该主板采用了AM2 940接口，支持AMD全系列AM2 Athlon64/Sempron处理器及目前主流的DDR2内存，两条插槽最高可组建4GB双通道DDR2内存系统。支持6个Serial-ATA 2.5（SATA-Ⅱ）设备，提供NCP功能支持，音频处理功能再次被融入了nForce 500 MCP中。芯片将支持比AC'97声卡音质更好的UAA（Universal Audio Architecture）Audio。**参考价格：699元。**

精英推出无铅主板

近日，精英正式推出支持Intel欢跃Viiv技术的Intel 945G芯片组主板——精英945G-M3。它采用无铅工艺，符合欧洲RoHS标准，比过去的945P芯片拥有高整合的特点。不仅集成了Intel GMA950显示核心，还添加了最新的Hign Definition音频芯片，曾应用于今年3月汉诺威CeBIT展出的基于欢跃Viiv技术平台的精英P60主机上。



促销新闻

买现代音响送现代汽车

为庆祝“现代雅绅特汽车”隆重面市，同时祝贺“现代迷你影院”全新登陆市场，深圳鹏峰汽车与深圳创见现代电器强强联手，举办“购车送音响”及“购音响抽雅绅特汽车大奖”活动。现代“迷你组合音响”共有7款，于2006年全新登陆中国市场；拥有高、中、低3档价位的产品，价格在588～1188元；由深圳创见实业有限公司与韩国现代商式株式会一起合作开发，以现代的设计理念为核心，打造的新一代系列“现代影院”，高档、豪华、简洁、时尚。据了解，此次活动不只局限于深圳，在全国各大电器商场，只要购买现代电器，就有机会进行抽奖。





最近有很多资料和消息显示，手机病毒将会是病毒发展的下一个目标，横行互联网的计算机病毒的下一个受害者，将是手机和其他移动上网设备。手机病毒可利用发送短信、彩信、电子邮件，浏览网站、下载铃声等方式进行传播。而其攻击方式也多种多样，表现为攻击为手机服务的计算机网络或是直接攻击手机本身等。新一代的WAP手机由于其功能的多元化，因此病毒带来的危害也会更大。病毒会自动启动电话录音功能、自动拨打电话、删除手机上的档案内容，甚至会制造出金额庞大的电话账单。手机病毒会导致用户手机死机、关机、资料被删、向外发送垃圾邮件、拨打电话等，甚至还会损毁SIM卡、芯片等硬件。具体的病毒实例还有很多，比如让背景光不停闪烁，使键盘操作失效，通过让用户不断给通讯网络发信息而导致其瘫痪等。针对手机病毒的危害，金山毒霸很早就开始了相关的安全防护技术研究。现在，金山毒霸2006已采用了最新的手机病毒查杀技术，能在用户将通过网络下载的手机应用程序或者文件导入手机之前即可查杀。同时，金山毒霸在国内也率先推出了手机版杀毒软件，能安装于Symbian、Pocket pc、Smart phone等手机平台上，彻底查杀病毒而不损坏文件。

失手机事小，丢信息事大

■本刊记者 劳劳客

随着手机功能的不断丰富及其与日常生活关系的紧密，手机信息安全问题在2006年以“安全”为电信日主题的时节里，再一次成为人们关注的焦点。本刊记者访问了联想手机资深工程师刘工，他向记者介绍说，手机信息安全一般来说包括两个方面：一是手机在正常使用情况下的隐私保护功能。现在，手机已不只是简单的通信工具，很多人在使用中会习惯性地把一些重要的个人信息，如重要日程、银行卡密码、电话密码等，保存在手机的日程提醒、记事本或者短信中。如果没有隐私保护功能，手机一旦丢失，就很容易被其他人无意看到或者有意窃取，进而展开诈骗。二是自去年以来，一些以破坏手机正常运转的手机病毒，就是通过手机短信、手机下载等方式迅速传播的，这一现象也令人担忧。据悉，国内的两大运营商都将在不远的将来力推Wap 2.0技术，以取代目前广泛采用的Wap 1.0/1.1/1.2。与后者相比，Wap 2.0在网络安全方面有着质的提升。而在手机终端方面，丰富的信息加密技术正越来越好地保护着用户的信息安全。“联想的很多手机都拥有丰富的隐私保护功能。比如联想专业视听手机i921就拥有电话簿加密、通话记录加密、短信息加密，甚至日程表、记事本，拍摄的图片、视频文档等多重加密功能，可说是全方位保护。这样就为不法之徒窃取关键信息造成了很大的困难，也避免了隐私的意外泄露。”联想手机工程师XXX介绍，“此外，联想灵慧淑写手机V528还具有独特的黑、白名单功能，这样就可很好地过滤不想接的电话，从而更加完整地保护用户的隐私性。”除此之外，手机的远程控制技术也正在蓬勃发展。利用该技术可保护消费者在手机丢失时，能及时销毁其中的信息或找回手机。“明年，我们的新手机产品可能就会具备这样的功能。”刘工介绍说。P

冰河







我顶！

■本刊记者 冰河

因为采访E3，在美国停留了一周，期间不可避免地要用英语进行沟通。起初本人对于自己半通不通的英语很没有信心，但是在经历了与日本人、韩国人、德国人、西班牙人、墨西哥人等各色非英语民族人士的接触之后，我惊喜地发现，我的英语还不是最差的。

尽管大家的英语都不好，但是凭着一个单词一个单词往外蹦的艰难表达，交流双方居然也都明确地表达了自己的意思，进行了有效的沟通。由此可见，凭借简单的词语，大多数交流还都是可以进行的。当然，前提是双方都有明确成熟的思维体系。中国白痴和美国白痴无论用什么语言沟通，恐怕谁也不能明白对方想表达什么。

回来之后就看到了国内发布的"网络语言使用频率排行榜"，其中列前10名的常用词组如下：

1.顶（支持）
2.555（呜呜呜）
3.ding（顶）
4.mm/MM（妹妹）
5.LZ（楼主）
6.DD/dd（弟弟）
7.88（拜拜）
8.偶（我）
9.马甲（ID）
10.ID

很有趣，至少从我的角度来看，这些的确是我在网络上最常用的词语。不过随着这个排行榜的出现，一个熟悉的声音又出现了："净化语言环境，消除网络的不良影响"。记得上海早就有了这么一条规定，禁止在课堂写作中使用诸如此类的互联网用语。我始终没有明白，排行榜上的这些词，到底哪里不良了？也没有什么诲淫诲盗的内容，也没有反党反社会主义，不过是一些简洁的缩写和代称，怎么就需要被净化了呢？

互联网流行词语的一个重要特征，就是简洁生动。比如"顶"这个字，就将论坛帖子七嘴八舌中"全力支持"的意思表达得一清二楚，同时还传达出一幅硬起脖子咬紧牙关帮发贴人分担压力的景象。而另一个常见的"拜"字，则是网民对于某些崇高、伟大、创新、或者无聊到有趣的行为表达自己的敬佩时最常用的。文学一点可以说"五体投地"，更丰富一些就是"我对阁下的敬佩之情犹如长江之水连绵不绝，又如黄河泛滥一发而不可收拾。"一个"拜"字，干脆利索地表达了所有的东西，节省了时间，节省了字节，也减少了服务器压力。在营建"节约型社会"的今天，这是多么响应国家号召的一种行为啊！当然，这些词可能太简洁了，一旦脱离了具体的文化语境就失去了原有的鲜活生动，以至于不熟悉网络的成年人面对见诸互联网之外的"顶""拜"之类的词语莫名其妙，并斥之以"无聊""破坏中国传统语言文字"。说到底，这是他们不熟悉互联网带来的后果，却不是互联网的错。30年前，曾经也有一些词汇，如"斗私批修""文攻武卫""牛鬼蛇神"等，在中国社会非常流行。那时没有人指责这些词语破坏了我们的传统语言文化。几十年后，当这些词再次被提起的时候，很多人恐怕已经不明白这些词的意义所在，但这也并不说明这些词就真的是时代的糟粕。只能说时代和文化环境变了，这些曾经流行的词被淘汰了。有消失就有兴起，互联网语言的兴起，不过是顺应了当今的社会潮流而已。用句几十年前没有、最近非常流行，而且被广泛接受、从来没有被指责为"破坏传统语言文化"的短语来说，这叫作"与时俱进"。

语言，本质上是交流沟通的一种方式。用"顶""马甲"进行交流的中国网民，与洛杉矶会展中心里用英语单词沟通的各国人士没有什么不同。可能沟通得并不顺畅，但实现了语言的基本功能，这就足够了。不仅仅中国人，美国人在互联网上交谈的时候，面对陌生人也经常用"ASL（Age，年龄；Sex，性别；Location，在哪里）"这样的"网络语言"询问对方的基本情况。Yahoo（美国人在兴奋时经常发出的一种语气叹词）甚至成了一家著名互联网网站的名称，问题是只要接触这些词汇的人能明白其所指代的具体含义即可。美国人就没有追究它到底有没有"破坏传统语言文化"，天也没塌下来。

面对自己不了解的新型社会生态文化表现形式，不但不努力去了解，反而拿出各种"帽子"来抨击压制，说到底是对自己落后时代，面临被淘汰的一种恐惧感在作祟（天天喊的"与时俱进"放到自己身上就不知道哪里去了）。"破坏传统语言文化"的大帽子，终将和那些无法融入互联网时代的保守者一起，被时代所淘汰。让我们迎接更简洁更有趣的互联网表达方式吧。

我顶！楼下的继续发言。P

新瓶旧酒还是新起点？
——AMD AM2接口新处理器

■晶合实验室 魔之左手

厂商： AMD　**上市：** 2006年6月
售价： 不详　**附件：** 无
推荐： 中高端商业用户和玩家
咨询电话： 800-830-5643

2006年6月，当大家看到这期杂志时，AMD的新处理器应该已上市了。新CPU尽管修改了内核设计，名称却没有改变，因为这次修改的并非处理内核，而是Athlon64集成的内存控制器，内核其他部分没有任何改动。它就是很多玩家盼望已久的AM2接口Athlon64处理器。

所谓的AM2接口（即Socket AM2，较早的时候也被称为Socket M2），是AMD的新一代处理器接口。AMD重新将其Athlon64核心处理器的接口统一为这个标准，而不再以Socket754、939这样的接口来强制区分处理器档次（实际上也没真正进行明确的划分）。AM2接口的处理器将包括3种核心，即Manilla、Orleans和Windsor，分别对应低端、中端和高端的AMD桌面处理器，即Sempron（Manilla）、Athlon64（Orleans）和Athlon64 X2/Athlon64 FX（Windsor）。目前已知的产品型号如上表所示，但在AMD真正发布全部产品型号之前，我们还很难确定这个表格是否全面和确切。

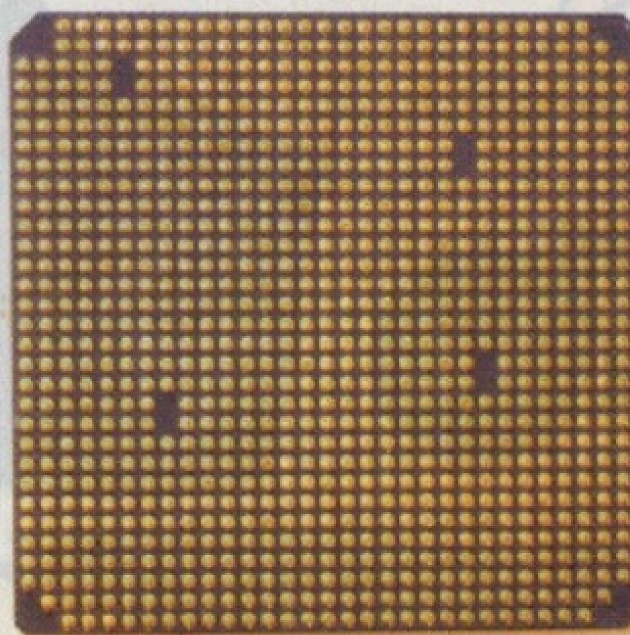
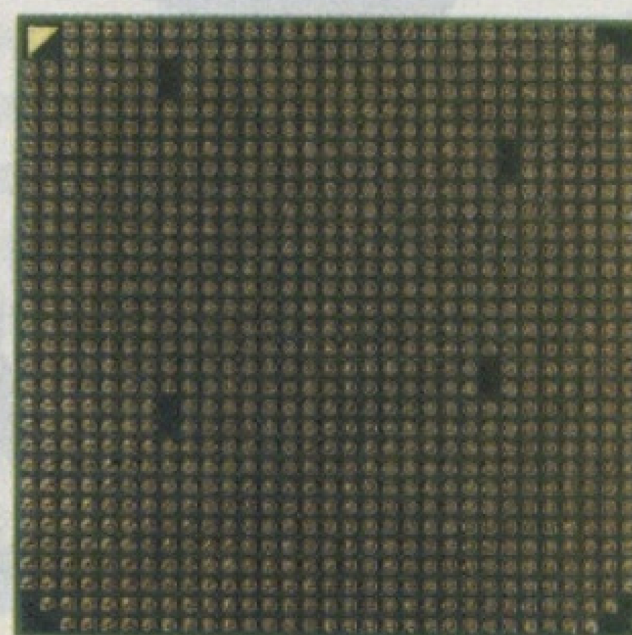
产品	型号	核心代号	二级缓存	时钟频率	最大功耗
Athlon64 FX	62	Windsor	2x1MB	2.8GHz	125W
Athlon64 X2	5000+	Windsor	2x1MB	2.6GHz	89W
	4800+		2x1MB	2.4GHz	89W
	4800+		2x1MB	2.4GHz	65W
	4600+		2x512kB	2.4GHz	89W
	4600+		2x512kB	2.4GHz	65W
	4400+		2x1MB	2.2GHz	89W
	4400+		2x1MB	2.2GHz	65W
	4200+		2x512kB	2.2GHz	89W
	4200+		2x512kB	2.2GHz	65W
	4000+		2x512kB	2.0GHz	65W
Athlon64	3800+	Orleans	512kB	2.4GHz	62W
	3800+		512kB	2.4GHz	35W
	3500+		512kB	2.2GHz	62W
	3500+		512kB	2.2GHz	35W
Sempron	3000+	Manilla	256kB	1.6GHz	62W
	3200+		128kB	1.8GHz	62W
	3400+		256kB	1.8GHz	62W
	3500+		128kB	2.0GHz	62W
	3600+		256kB	2.0GHz	62W
	3800+		256kB	2.2GHz	62W



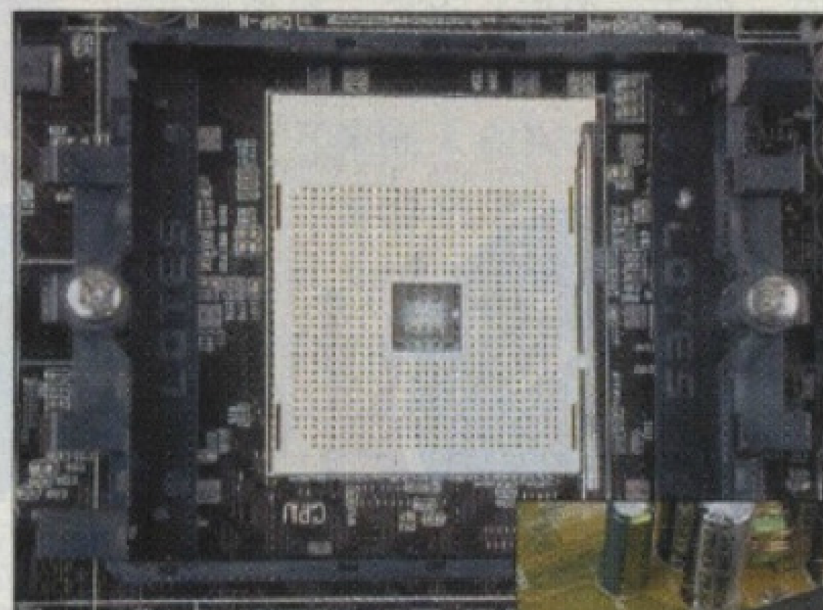
Athlon64 FX62

这次AMD送测了两款AM2处理器样品，分别是针对中端市场的Athlon64 X2 4000+（2.0GHz）和针对顶级消费市场的Athlon64 FX62（2.8GHz），均为双核产品。我们可看到Socket AM2采用940针接口，但针脚定义和排列与以前的Socket940有一定区别，且散热器及其托架设计也进行了一定改进。

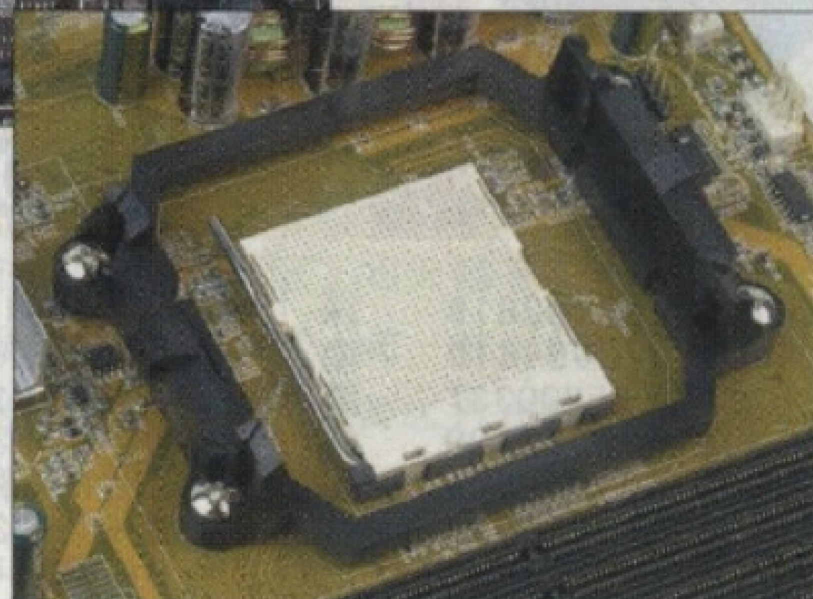
Athlon64 X2 4000+

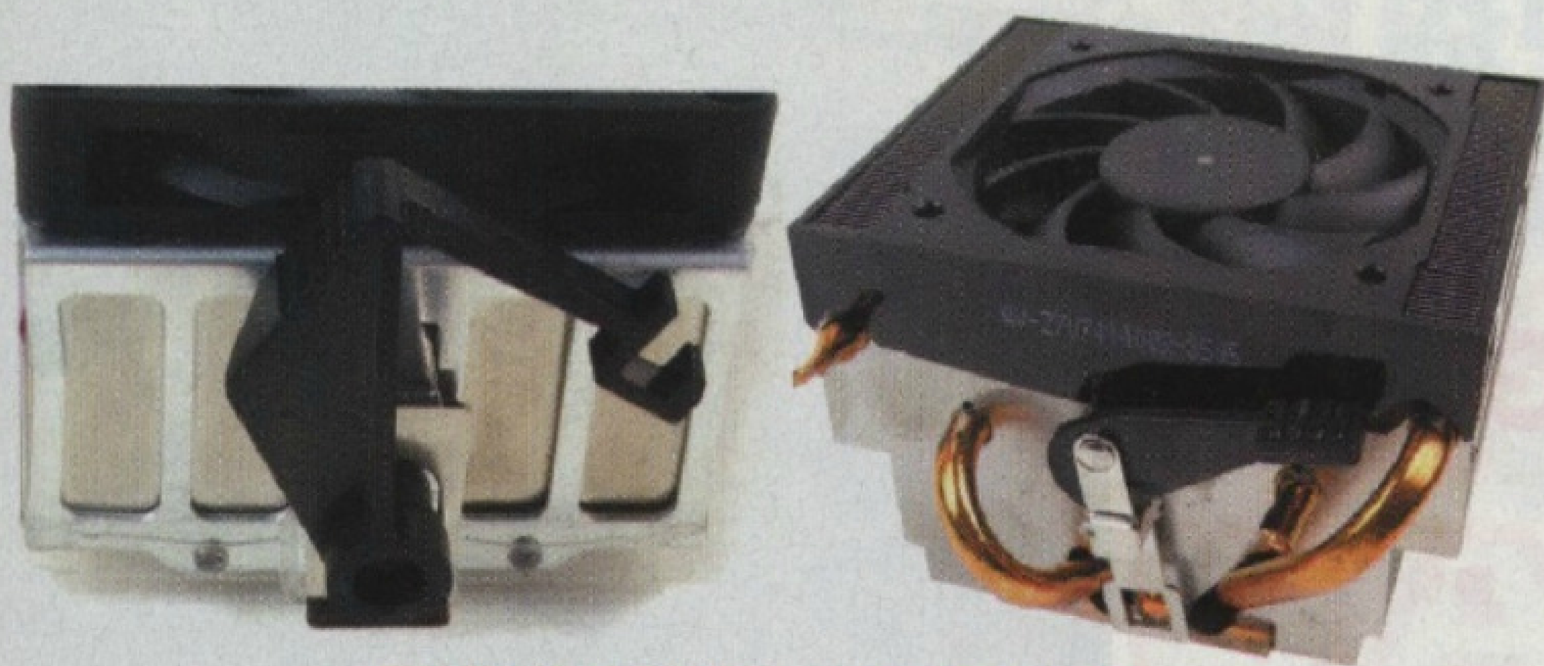
左边是“老式”940针处理器针脚，通过上部针脚缺口相对位置，我们可明显看到针脚排列上的变化



散热器底座对比，上为Socket754，下为AM2



注意图中散热器支架的差别



散热器侧面扳手设计不同，左为旧式散热器

新的散热器托架可容纳更大的散热片底部，同时其形状也允许用户继续使用旧式散热器。而新散热器在拆装上更便捷、省力，不需将“扳手”卡在托架上，只要压到位就能非常稳定地固定。

在芯片组支持方面，因为AMD这次升级的仅仅是内存管理器，因此很多原有芯片组都可继续支持AM2接口处理器。我们本次测试用的主板就是采用K8T890芯片组的，能非常稳定地支持Athlon64 FX62。这是一款VIA官方版的VT8435B主板，采用K8T890北桥芯片和VT8251南桥的组合。

Athlon64 FX62和Athlon64 X2 4000+均采用200MHz外频，1GHz HyperTransport总线，不过前者可支持DDR2 800内存，而后者则最高支持到DDR2 667。在测试中我们发现，目前的主板并不支持手动内存调节，只能工作在内存的标准频率（使用更高频内存时则工作于处理器可支持的最高状态），尚不知是BIOS不完善还是AMD的内存控制器管理更严格，这对热衷于超频的玩家来说似乎不是好消息。



采用K8T890芯片组的威盛官方测试用主板

测试平台采用海盗旗512MB DDR2 1066内存×2（测试时实际频率为DDR2 667和DDR2 800，与CPU对应）、迈拓MaXLine III 硬盘和讯景GeForce7800 GT显卡；安装英文Windows XP+SP1系统+DirectX 9C最新版，驱动采用VIA HyperionPro 5.08A和NVIDIA公版显卡驱动84.21。

在测试中，我们发现新的AM2处理器对发热量的控制仍相当出色。Athlon64 X2 4000+处理器完全可使用我们之前为Athlon64 3000+准备的散热器，且其核心温度仅有32℃。Athlon64 FX62尽管标称功率达到了125W，不过在测试中的温度也不到40℃，和另一厂商目前的主流台式处理器形成鲜明对比。在上面的规格表中可看到，新的Sempron和Athlon64处理器中还包括了低功耗版本，其35W甚至更低的功耗，对于用户构建小型准系统电脑、安静电脑甚至是便携式电脑提供了更好的选择。

项目/处理器		Athlon64 FX62	Athlon64 X2 4000+
内存频率		DDR2 800	DDR2 667
Sisoft Sandra Pro 2005 SR3			
CPU Arithmetic Mark	Dhrystone ALU	25 084	19 334
	Whetstone FPU	11 527	8890
CPU Multi–media Mark	Integer aEMMX/aSSE	53 142	41 042
	Floating–Point aEMMX/aSSE	57 460	44 295
	Int Buffered iSSE2 (MB/s)	6933	5611
	Float Buffered iSSE2 (MB/s)	6864	5553
BusinessWinstone 2004		27.2	24.1
Content CreationWinstone 2004		45.1	35
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	32	39
3DMark05 v120	1024X768/32位色	7477	7157
3DMark06	总分	4223	4014
	CPU得分	2116	1671
DOOM3 demo1，fps	Low Quality 640X480	158.4	131.0
	High Quality 1024X768	148.5	125.8
Half–Life 2默认设置C17场景，fps	640X480	82.44	56.44
	1024X768	81.76	55.95

主频高达2.8GHz的Athlon64 FX62为我们提供了非常出色的性能，特别是在CC winstone测试中，其性能相当强悍；不过另一款Athlon64 X2 4000+则表现平平，尽管集成了双核心，PR标称高达4000+，且价格并不便宜，但仅有2.0GHz的主频使它的测试成绩亮点不多。

AM2处理器与其说是一种升级，不如说是对市场的妥协。毕竟以AMD的市场占有率，很难保证内存厂商的继续支持，同时DDR内存有限的升级潜力也让DIY用户不再倾心，在DDR2内存无论在价格还是占有率方面都表现出了更积极的市场前景后，转向DDR2已是大势所趋。不过因为内存市场的惯性，加上AM2处理器性能没有明显提升，且需逐渐下调到较合适的价位，因此在未来相当一段时间内，Socket939/754处理器无论在应用还是升级性方面来看都不会失去意义。除了追求升级潜力的用户外，用户完全没有必要专门去等待AM2处理器。



在我们这次测试的两款AM2处理器中，Athlon64 FX62拥有这一系列中最强大的性能，不过价格高昂，并不适合内地用户。相对来说，Athlon64 X2 4000+虽然会在主流价位，但性能并不突出，希望AMD能较快地将其安排在更合理的价位。



炫目度：★★★☆

口水度：★★★★☆

性价比：★★★☆

环保“超人机”
——明基FP93G LCD

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商：明基电通（BenQ） **上市：**2006年4月 **售价：**2699元
附件：保修卡、电源线、D-SUB数据线等
推荐：对价格和规格较为敏感的用户
咨询电话：400-888-0666

近年来液晶显示器的飞速发展有目共睹，显示屏尺寸、响应时间、色彩对比度与价格之间，均发生了不同程度的变化。技术的日益成熟，使得新机上市速度尤为迅速，厂商惯用的价格大战也愈演愈烈。今年将是液晶显示器市场走向成熟的一年，也会是各厂商竞争更为激烈的一年。

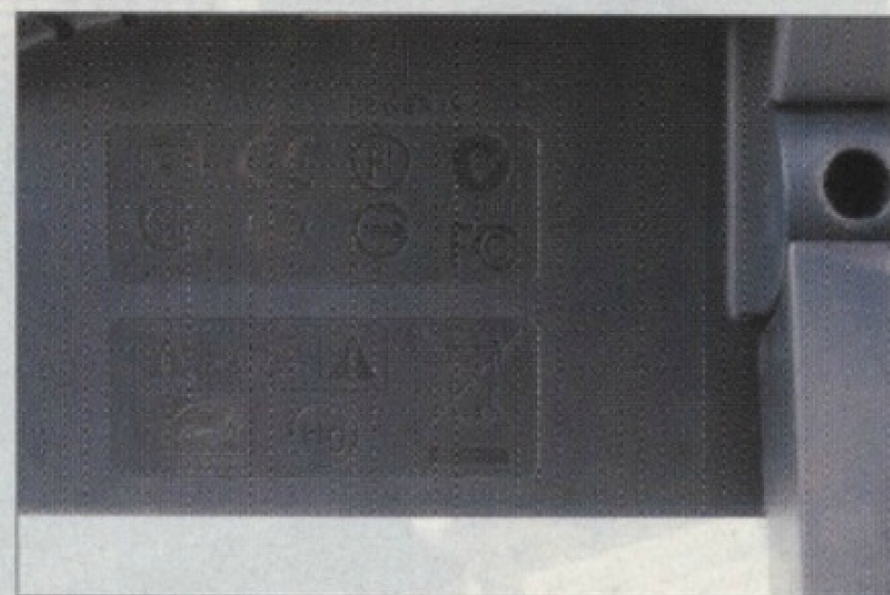
明基近期推出了“超人”系列液晶显示器新品。这次送测的是19英寸的FP93G，采用纯黑色超窄边框（仅13mm），突破了一些时尚液晶圆滑润泽的外观设计风格。整体棱角分明、阳刚大气，丝毫没有拖泥带水的感觉，但也使得周围的产品标识与相应的按键变得过于纤细。从外观上来看相当“干净”，没有任何杂色的装点，平直的身段中透出冷冷的酷感。相对于超窄的边框，其内置的变压器机身显得比较厚重，方方正正的背部突起与底座遥相呼应。FP93G提供了D-Sub+DVI双接口，以满足不同显卡的输出需求。支架上还提供了一个理线卡扣，可使桌面更整洁。机身右上角的标识表明该型号已通过更为环保的TCO'03安规认证，这是以往在黑色外壳机型上很难见到的。由于溴化物和氯化物是黑色外壳主要的色彩添加剂，重量超过25克的塑料组件中不含有溴化物或氯化物PVC的产品，才能通过TCO'03认证，因此以前能通过该认证的显示器一般是白色或银色外壳产品。

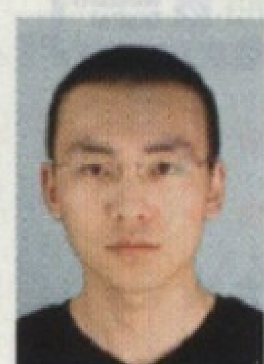
FP93G侧面


理线卡扣

FP93G内置OSD调节菜单中增加了文字锐利度调节功能，5档效果中1级文字效果最犀利，5级最柔和，用户可根据不同的使用环境进行调节，以保护视力。规格方面，拥有700：1对比度，不过亮度值相对较低，只有300cd/m²；最大分辨率为1280×1024，厂商标称上下/左右可视角度指标分别为160°/160°。实际测试中其可视角度表现尚可，在较大角度下观看屏幕时并无过于明显的色彩变化；亮度均匀性控制得较好，在屏幕的上下边框部分有少许漏光现象，并不影响正常使用，在可接受范围之内。

FP93G在对比度测试中表现优异，在DisplayMate 1.25的“强度范围检查”（Intensity Range Check）中，对比度（可调范围0～100）调到86时下半部分的层次全部消失，但调到0时上半部分层次仍然可见，说明该显示器的对比度在高阶（亮）时表现优秀，但在低阶（暗）时还达不到最高水准。其亮度表现一般，在“黑标准调整”（Black-Level Adjustment）中勉强看到8，说明在表现暗部层次方面存在不足。黑白响应时间（全程）为6ms，灰阶响应时间在2ms，达到了主流液晶显示器的标准。我们用CheckScreen 1.2的Streaming、激烈场景的视频、快速拖拽文本和FPS游戏等进行延迟时间测试，结果令人满意，很难察觉出有拖尾现象。


机身背后的各种安规认证与无汞（Hg）标志



作为明基液晶显示器全新系列的代表，FP93G在各项指标测试中均有着不错的表现，更难能可贵的是它黑色的机身通过了TCO'03认证，厂商在产品环保与舒适度方面的努力不言而喻。不过，其样机的标准附件中缺少DVI数据线，用户需单独购买，比较遗憾。



炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

"512MB"的诱惑——RADEON X1600 HM显卡

■晶合实验室 魔之左手

随着ATI和NVIDIA新一代产品竞争的加剧，双方都在极力争夺着每一个百元价位段。针对599元和899元之间的空档，ATI推出了RADEON X1600 HM，它采用HyperMemory技术，芯片和X1600 Pro完全一样，拥有12条像素渲染管线和5个顶点处理单元，支持Shader Model 3.0与DX 9.0c，尤其是HDR效果。它还支持CrossFire、AVIVO及H.264硬件解码等功能。

系统中显示有512MB显存

尽管定位较低，但X1600 HM的标准核心/显存频率（575/1400MHz）和X1600 XT相差无几，ATI公版样卡采用4颗共128MB三星1.4ns DDR3显存，位宽为128bit，通过HM功能可扩充到512MB。测试平台采用Intel 955X主板、P4 XE 3.73GHz、Kingmax DDR2 533 512MB×2；操作系统为英文Windows XP+SP1，显卡驱动采用ATI公版6.4。

测试项目	RADEON X1600 HM
3DMark05 v1.20总分	
1024X768	5176
1280X1024	4224
1600X1200	3384
3DMark03 build 360 总分	
1024X768	9162
1280X1024	6689
1600X1200	5016
Half-Life2 Canals，fps	
1024X768	91.05
1280X1024	54.94
1600X1200	53.67
DOOM3 High Quality，fps	
1024X768	64.7
1280X1024	44.1
1600X1200	32.3

厂商： ATI　**上市：** 2006年5月
售价： 799元（零售产品参考价）
附件： 说明书、保修卡、绒布
推荐： 中低端3D游戏玩家
咨询电话： 暂无（公版样卡）



从测试成绩看，X1600 HM的性能和GeForce7600 GS类似，甚至在一些项目中略高（参见本栏目上期文章），而与同价位的GeForce6600系列相比优势更明显，性价比相当不错，对于一般3D游戏玩家和家庭用户而言是一款完全够用的显卡。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

奋达IC500 2.1音箱

■晶合实验室 别理我



奋达音响是一家以家庭、车载音响及多媒体音箱为主要生产项目的厂商。这次其送测的是一款IC500 2.1音箱，采用传统矩形箱体，黑白相间的色调搭配。卫星音箱正面采用了光滑的喷漆面板，不过没有提供扬声器防尘罩。IC500提供了一个精致美观的线控器，比较特别的是线控器实际搭载了前级放大电路，里面有两颗UTC4558芯片，并可调整低音音量/整体音量及耳机输出。IC500的功率放大由3颗UTC2030芯片组成，环牛（即环形变压器）被置于封闭箱体内，标注输出功率为≥30W。卫星音箱采用2.5英寸全频扬声器，上方有一个装饰用高频，密闭箱体结构；低音炮采用4英寸扬声器，前置倒相式箱体。

厂商： 奋达音响　**上市：** 2006年4月
售价： 268元　**附件：** 说明书、保修卡
推荐： 一般攒机用户
咨询电话： 020-34387688

在试听中，IC500的高频上探能力和解析力一般，音色属中性，收得较紧，因此不像许多低端2.1产品那样有明显的数码味；其中频表现较平淡，密度较大，频率越往下越显得不够开阔，其女声表现相对来说比男声好；低频力度很足，表现节奏缓慢的鼓乐很不错，但动态略显松散，鼓点一旦变密就有些凌乱了。



奋达IC500是一款比较保守的2.1音箱产品，没有特别明显的缺点和优点。相对于其音质表现来说，厂商的参考报价显得偏高。



炫目度：★★★★
口水度：★★★
性价比：★★☆



试探之作

——华硕PM17TU液晶显示器

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商：华硕（ASUS）　**上市**：2006年4月　**售价**：3188元
附件：保修卡、电源线、D-SUB、DVI数据线等
推荐：资金充裕的游戏玩家与时尚家居用户
咨询电话：800-820-6655

华硕大者恒大的“巨狮计划”一直使其各个领域不断持续发展，而在液晶显示器市场日渐火爆的今天，华硕也将其液晶产品线引入了内地市场。

这次送测的华硕PM17TU属于其首批上市的“晶·品”系列。黑色钢琴烤漆与平滑的边缘曲线使其缺少了一丝刚性，却能较好地融入现代家居之中。屏幕正下方银色的ASUS标识与竖直电源按键相得益彰，明亮的蓝色电源指示灯在较暗的室内环境中有些刺眼。2个2.5W内置音箱隐藏在黑色的金属网格下，为不破坏整机的美感，OSD按键被移至右侧边框上。虽然采用内置变压器设计，但整机厚度控制得不错，弧状略有拱起的背面使其看起来依旧轻薄。它提供了D-Sub与DVI双接口，并支持壁挂功能。它的OSD菜单中提供了多段亮度调节与情景模式，机身内置的“靓彩智能显示引擎”IC芯片，可提供较为出色的色彩表现。



控制按键被安排在机身侧面

作为一款17英寸LCD，PM17TU的最高分辨率为1280×1024，对比度为600：1，上下/左右可视角度分别为140°/130°，而500cd/m²的亮度（典型）足可满足大多数应用。已通过了TCO'99认证。



背面也有理线卡扣

实际试用过程中，较大角度下观看屏幕时，PM17TU并没有很明显的色彩变化，其亮度均匀性控制得较好，纯黑屏幕下观看没有出现漏光。在对比度测试中表现较为优异，在DisplayMate 1.25的“强度范围检查”中，对比度（范围0～100）调到86时下半部分的层次全部消失，但调到6时上半部分层次仍然可见，这说明它在高阶（亮）时表现优秀，但在低阶（暗）时还达不到最高要求。亮度表现一般，在“黑标准调整”（0～64，能看到越低越好）中勉强看到10，这说明它在表现暗部层次方面有所不足。测试过程中，其“超黑镜”屏幕带来了困扰，反光对亮度与黑标准测试有些影响。

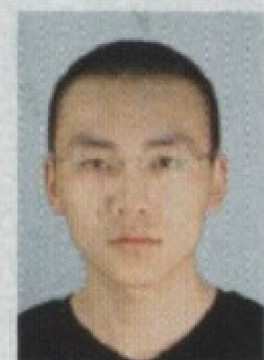


背部铭牌显示样机制造时间是2005年11月，看来华硕很早就做好了进军内地市场的准备

PM17TU的灰阶响应时间在3ms，而黑白响应时间（全程）并没有详细说明。我们用CheckScreen的Streaming、激烈场景的视频、快速拖拽文本和FPS游戏进行测试，其表现令人满意，很难察觉出拖尾现象。

华硕为“晶·品”系列液晶显示器提供了“1年保证无亮点，3年保修”的承诺，并在官方网站提供了技术支持文档、驱动下载、在线工程师答疑，以及7×24小时免费技术支持热线等良好的售后服务。





凭借华硕以往产品品质形成的良好口碑，加上其自身承诺的多项售后服务政策，PM17TU在品质方面应该能给消费者较强的信息。只是其目前3000多元的上市参考价格与降价风头正劲的液晶市场相比，显得有些格格不入。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★☆

数据传递守门员
——趋势维C片

■晶合实验室 狂暴鸭



厂商： 趋势科技　　**上市：** 2006年4月
售价： 199元/299元/399元（256MB/512MB/1GB）
附件： 说明书　　**推荐：** 一般电脑用户
咨询电话： 021-61006655

在信息安全领域耕耘多年的趋势科技，继去年发布PC-Cillin 2005后，有针对地在近期推出了以USB闪存盘为载体的防毒工具——趋势维C片，用以加强文件安全存储与互联网安全，保护个人信息在数据交换与拷贝过程不会受到来自病毒、木马等程序的安全威胁。

将趋势维C片防毒U盘连在USB接口，在Win2000/XP下免驱动程序的高速USB 2.0闪存盘，会自动运行并弹出PC-Cillin 2006简体中文版（拥有90天体验时间）的安装提示信息，在立即安装的选项中有“是”与“否”可供选择，并且有不再出现此安装提示的选项。在已安装了杀毒软件的机器上使用防毒U盘，基本上可将PC-Cillin 2006的安装提示信息忽略掉，对于没有杀毒软件使用的用户，可在规定时间内尽情试用PC-Cillin 2006（图1），然



图1

后决定是否花费一定的资金进行注册，延长使用时间。实际容量为486MB的维C片被划分为2个分区，用户实际可使用的空间为407MB，剩余部分则作为杀毒引擎及程序的载体空间，且无法进行手动写入与删除等操作。程序空间有79MB，基本能保证病毒库的完整。

只要将趋势维C片连接到电脑，即使未安装PC-Cillin，U盘防毒引擎仍然会运行，主要功能为在U盘进行写入操作时对文件进行自动扫描，保证写入到U盘中的信息安全与清洁，并可检测到爆发的病毒程序，给用户予以警报。但如不配合杀毒程序软件是无法对病毒进行隔离或清理等操作。与金山毒霸杀毒U盘可使用U盘查杀病毒不同，它多了自动检测与U盘相关的文件转移操作，但不具备直接扫描查杀病毒等功能。U盘内置病毒库可在PC-Cillin 2006自动更新时同时更新，用户无法在不安装PC-Cillin 2006的情况下对U盘内防毒引擎进行更新。实际测试中，趋势维C片的读取速度在6.2MB/秒，写入速度在3.1MB/秒，且不具备USB启动功能。

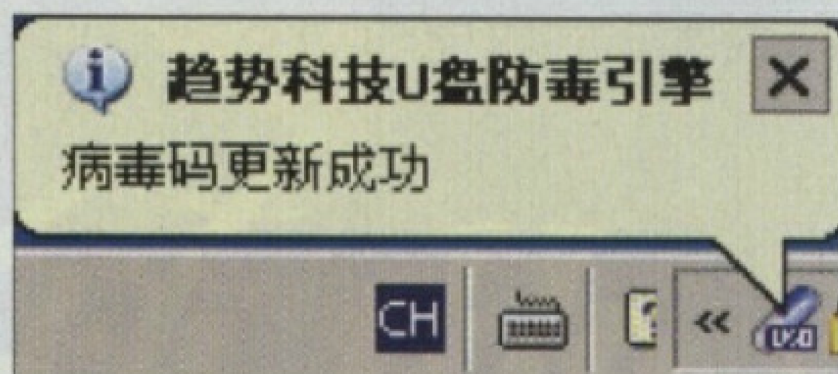


图2

安装的PC-Cillin 2006简体中文版在05版本基础上，经过完善引擎、增加功能以适应目前高危病毒传播迅速的互联网，它具备实时扫描、病毒查杀与网络安全防火墙等功能，但更新功能似乎并没有什么变化，在更新过程中，防火墙与杀毒引擎均会被自动关闭，完成后重新启动（图2），在此时个人电脑处于极为危险的境地。其自身所具有的多种防护功能可有效地预防网络“钓鱼”与木马等程序窃取用户个人信息与资料等问题，但作为拥有电子邮件嵌入式扫描的杀毒软件，竟不支持在国内拥有广泛使用人群的Foxmail，比较遗憾。

在主频为2GB的Athlon 64 3200+处理器，1GB双通道DDR400内存，WinXP SP2操作系统下，在USB 2.0高速接口下使用PC-Cillin 2006，对340GB硬盘中的185 427个文件进行查毒扫描操作，耗时27分23秒。使用快速扫描（在第一次进行完全扫描后，程序会对扫描文件进行记录，在选择启动快速扫描后，程序会自动跳过没有被更改过的文件，加快扫描速度）后，扫描文件26 827个，耗时12分57秒，扫描速度和所消耗的时间还算可以接受。



虽然与金山杀毒U盘同样是以U盘为载体的病毒查杀工具，但趋势维C片更多的是将U盘作为安装程序载体，查杀程序仍然需要在计算机上安装。实际上它的主要定位是保护数据资料在传递到趋势维C片时的安全性，但如能增加U盘直接扫描和USB启动扫描，相信会有更加广阔的市场空间。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

“唤起它们的灵性”

一个数码人的电子梦魇

■本刊记者 龙猫

虽然我们的刊物乃至我们的专栏文章，表面上看都是在报道IT业内的种种现状以及科技的内容。但实际上，作为一家媒体，我们无法回避的、最终要报道的主题是“人”。而我们本次“专栏评述”所推出的这篇特殊的“报道”，实际上写的还是人。

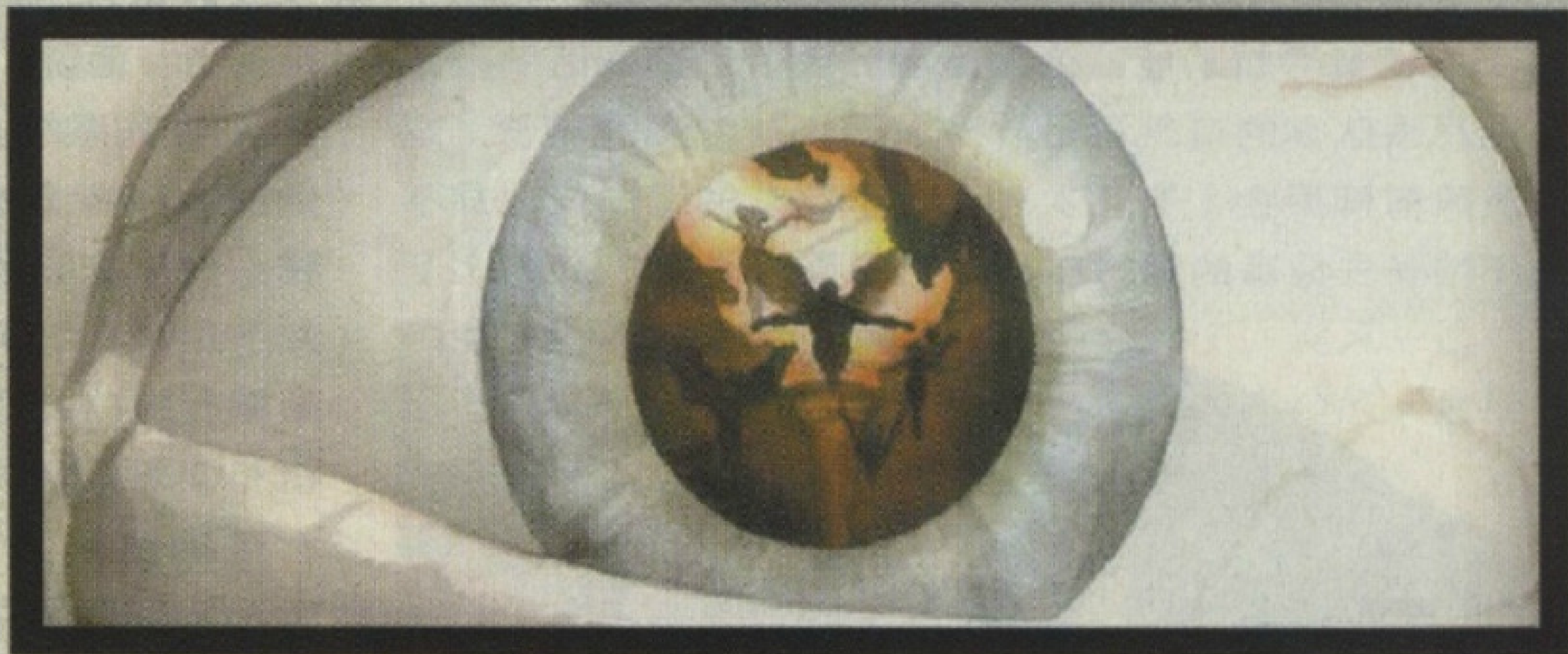
“任何东西都有生命，关键是如何唤起它们的灵性。”

5月20日，星期六，雨。

《车日报》的编辑袁风像一条眠着的蚕蜷在床上，裹着棉被睡得昏天黑地。

时间是上午11点10分，放在枕边的PPC和手机闹钟响过两次，都被他随手按掉了。袁风翻了个身，打算趁着重新培养出的睡意再睡个回笼觉。迷迷糊糊中他已经坐上了自己垂涎已久的马自达RX8的驾驶席，副驾驶席上清纯可人的女孩正向他绽露出暧昧的微笑。志得意满中他发动引擎、挂档、踩下油门，车子缓缓驶向车行大门。还没开到门口，周围突然警铃大作，慌乱中袁风感到颈部一阵刺痛。他下意识地转过脸，看见刚才笑靥如花的美女正拿着一支装满莫名液体的注射器，针头顶着他的颈动脉。她一边用似笑非笑的眼神死死盯着袁风，一边梦呓般地说了一句古怪的话。说罢，将针头狠狠刺进了他的动脉，将液体悉数注入袁风体内。袁风痛得一惊，猛然直起身。他张开眼睛，慌张地抚摸着脖子，心脏仿佛要跳出体外。刺耳的警铃声还在声嘶力竭地响着，追命般的声音令人心悸。袁风环顾自己昏暗脏乱的房间，发现原来是自己从二手市场淘回来的马蹄表在作祟。他懊恼地掀开被汗水浸湿的被子，下床把铃声按灭，却差点一脚踢到卧在床边充电的爱宝机器狗。

这只第二代爱宝是袁风几个月前托朋友从日本带回来的，也是二手货。袁风买二手货只有一个理由——便宜。最新款的爱宝售价要接近18万日元，而这只二手的只花了4万。当然，贪便宜一般都会付出代价的。袁风的代价就是这只狗的电池已经开始衰减，只能连续活动不到1个小时，而且理论上它的寿命只剩下3年——索尼对每一代爱宝只提供7年的技术支持。



袁风张开眼睛，慌张地抚摸着脖子，心脏仿佛要跳出体外

即是说，这只2002年“出生”的机器狗已逾花甲之年了。

袁风并不是没有动过养一只真狗的念头，但对于生活极不规律的单身汉来说，自己都想不起来按时吃饭，更别提既不会自己做饭又不会下馆子的狗了。每每有人问起他为什么不养一只活的，他就回答：“如果真狗不用吃喝拉撒，可以靠充电过活，那我一定养一只。”

当时恰逢一个留学东京大学的同学的房东要把这只爱宝出手，闻之欣喜若狂的他硬是把价钱从7万日元砍到4万，只砍得日本人欲哭无泪，大叫不给现金绝不放狗。最后袁风请同学帮他垫付了这笔钱，才如愿以偿地拿到了这只高科技畜牲。该房东割爱的理由和袁风恰好相反，他觉得养一只需要先阅读说明书、要靠处理器思考、靠摄像头看人、靠传感器交流、靠LED和扬声器表达情感、靠充电维持生命，而且动作笨拙、毫无灵性、永远扑不到人身上、没有任何个性化的体貌特征、也不能牵出门去遛的“狗”是十分滑稽的。对袁风来说，尽管接近4000元人民币的价格，对收入不高的他来说并不是一笔小钱，但他还是为做成了这笔买卖而沾沾自喜。虽然这只狗在国外已经过时，但在中国却还是新鲜玩意儿。相对所谓的实用性，这东西更能满足一个对高科技产品有浓厚兴趣的人的占有欲，而且，它也十分适合拿来炫耀。

虽然只是一名汽车杂志的编辑，袁风却向来自诩为“科技狂人”，号称要“用科技填满生活的空隙”。他时常慨叹自己当初入错了行，没到一家IT杂志社工作。他每天背着一个装着笔记本电脑、一部带GPS的PPC、一部老旧的诺基亚7650手机还有一部小灵通的背包挤公交车——虽然在汽车杂志社工作，袁风却始终没攒够钱买一辆属于自己的汽车，因为他的钱大部分都花在了自己所痴迷的数码产品上。

袁风坐在床边上，回想着刚才那个诡异的梦，脖子上的痛感仿佛还没消退。他清楚地记得梦里那个女孩是一家进口汽车店的销售代表，是他在几个月前的一次长途试驾活动中认识的。那次试驾活动上每家媒体都有一辆试驾车，每辆车上还安排了一名销售代表进行讲解，最先到达目的地者将获得奖品。从那个大眼睛、长睫毛、身材纤细，总带着忧郁眼神的女孩坐上袁风那辆车副驾驶席的一刻起，他便意识到：让自己夜不能寐的人出现了。

袁风决定用自己的“科技头脑”和不算太糟糕的驾驶技术赢得这场无聊

的比赛，当然，更重要的是赢得女孩的欣赏。他没有像其他人那样迫不及待地冲出去，而是先打开了PPC的GPS功能，设定好目的地，再根据当时的时间选择交通最可能畅通无阻的路段，然后把PPC递到女孩手里，让她随时告诉自己在哪直行，在哪转弯。他故意关掉了GPS的语音导航功能，为的是能和她多说几句话。一路上她用很认真的口气说出一些缺乏科技常识的句子，逗得袁风前仰后合，有几次差点追了前车的尾，但他却不气不恼——他真的觉得自己的"春天"逼近了。



两人凭借半科技半人力的组合，居然误打误撞地拿了第一名。女孩脸上的忧郁一扫而空，兴高采烈的样子让袁风很是兴奋。在目的地举行的庆祝活动上，她拿着袁风的PPC说："以前都不知道商务通还有这么多功能，今天真是开了眼界。"袁风听罢差点把嘴里的啤酒喷到她脸上，他说："这个叫Pocket PC，用的是微软的Windows操作系统。Windows你知道吗？"女孩说："知道知道，不就是文叉屁么！""嗯嗯"，袁风说，"没错，你没把它说成文曲星就已经很厉害了。"交谈中得知，这个1983年出生的女孩刚刚大学毕业，现在还在实习期。在感到时机差不多了的时候，袁风要了女孩的手机和QQ号。他从包里掏出7650，打开移动QQ，输入了女孩的号码。"你的网名叫'风满楼'？很有情调嘛。"袁风赞叹道。女孩又露出了惊奇的目光，"这手机不是好几年前就出了吗？还有这样的功能呢！"袁风眨眨小眼睛，得意地说："当然了，那要看是谁在用。"女孩望着手机里的小企鹅，突然又恢复了忧郁的神情，喃喃地说："是啊，任何东西都有生命，关键是如何唤起它们的灵性。"

"马上离开这里，然后报警！"

袁风打了个激灵，从回忆中跳回自己的房间。他想起来了，"任何东西都有生命，关键是如何唤起它们的灵性。"刚才女孩在梦中说的就是这句话。这句话出自加西亚马尔克斯的《百年孤独》，是书中崇尚科学的吉普赛人墨尔基阿德斯的台词。

只是为什么会做这样的梦，为什么她会在梦里对我说这句话？

也许，是我恐怖片看得太多了。

12点整，PPC又响了。袁风把它拿起来，看见上面用很大的字体显示着当日的任务提醒：1.下午1点，到4S店采访汽修专家；2.给周晓风买花。

周晓风是那个女孩的名字。当女孩告诉袁风她叫这名字时，袁风高兴极了，他认定这是个绝好的跟女孩套近乎的契机。"我叫袁风，你叫晓风。晓风就是知道风，就是知道我。你看，我们还真是有缘啊！""哈哈，是啊是啊，还真是巧得很呢！"就这样，两人的关系如袁风所愿地又拉近了一步。可让袁风始终不解的是，尽管在网上和电话里，周晓风说话的语气都表现得十分热情

和亲近，但他总觉得两人之间仍然隔着厚厚的一堵墙。无论袁风怎样邀请她一同吃饭、逛街或是看电影，她总用各种无可辩驳的理由回绝，这让袁风颇感无奈。而且，周晓风的忧郁感仿佛是与生俱来的，任何谈笑风生都掩饰不住从她身上透出的那股淡淡的寒意。

媒体圈的人向来以糟糕的生活和工作习惯著称，往往当天晚上要交的稿子，中午还一字没写，袁风就是个典型。他前一天约了周晓风店里的汽修专家谈进口车维修保养问题，一天的工作量就指着这个采访出活了。袁风很清楚，那些所谓的专家大部分都本着"能换件绝不维修，能两次修好绝不一次修好"的原则办事，无非想多赚些配件钱和工时费，这在汽修领域太司空见惯了。其实在其他领域又何尝不是这样呢？前些天袁风去看牙，医生告诉他有3根神经要杀，一根200，3根就是600元。过了两天去复诊，刚好那个给他看牙的医生不在，另一个医生检查过后说，那3根神经早就杀过了……

虽然明知道任何领域都是以自己的利益为中心的，但每次想起要和这些人打交道，袁风仍是感到一阵厌恶。今天的采访纯粹是为了凑页码，而且，更重要的是这次有充足的理由见到周晓风。在520这一天送上一束鲜花，再不解风情的女孩也很难不动心。想到这里，袁风的左眼皮开始跳个不停。

坐在出租车上，袁风用PPC上的Word打开事先写好的采访提纲，一边看，一边往里添加临时出现在脑海中的问题。7650的铃声打断了他的思路，是公安分局户籍科的哥们儿罗凯。"晚上去不去跆拳道训练啊？"罗凯问。"我还没想好，下午有采访，不知道几点钟结束。""噢，这样啊，那别忘了有空帮我查查今天3D的开奖号码。科里管得紧，没法查，被头儿抓住就完蛋了。拜托了，晚点儿联系。"挂了电话，袁风苦笑了一下。罗凯是袁风在跆拳道班上认识的——除了吃饭睡觉、呼吸走路外，跆拳道是袁风唯一的运动。他学这个并不仅仅是为了好看和保持运动量，而是希望能多少改变自己软弱的性格。袁风刚认识罗凯的时候，看他整天嘻嘻哈哈没个正形儿，没想到他竟然是个警察。这哥们儿好买彩票，经常托袁风借着自己能随时上网的条件帮他查当天的开奖号码，而每次查完之后的回复也总是同一句话："又赔进去了！"也不知究竟是真赔了还是假赔了。

袁风把7650连上GPRS，打开Symbian版的Opera，输入彩票网站的URL，查到当天的3D开奖号码，用短信发给了罗凯。不出所料，罗凯很快回了条："又赔进去了！"袁风笑了笑，把手机放回衣袋，继续专心看他的采访提纲。

出租车停在了4S店门口，司机打量了一下店面，又看了一眼袁风，似乎在质疑他是不是有实力逛这种进口车店的人。袁风对司机的眼神视而不见，径直走进车店大门。今天是周六，偌大的展厅里却空无一人，几辆展车孤零零地趴在展台上，往常打在车身上熠熠生辉的聚光灯也没被点亮，只剩接待处上方的几盏荧光灯在幽幽地发着光。昏暗的展厅安静得令人压抑，只有门外淅淅沥沥的雨声传入袁风的耳朵。

可能是因为今天下雨，所以没什么人吧，袁风心想。可往常一进门就热情洋溢迎上前来的销售MM们都哪去了？周晓风呢？还有那些约好的汽修专家又去哪了？他们如果放鸽子，今天的工作就彻底毁了。袁风一边想，一边拨打周晓风的手机。那边传出缺乏感情的"您所拨打的电话已关机"的女声。

"先生，我们今天休息。您……有什么事么？"一个冰冷的声音突然在袁风的背后响起，吓了他一跳。袁风回过头，一个身着黑色套装、手拿对讲机的陌生男子望着他，冷漠而又躲闪的眼神从一双狭长的眼缝里放射出来，令人很不舒服。"我是《车日报》的编辑，和你们的修车师傅约好来谈汽车维修问题的。"袁风一脸疑惑，这家4S店从店长到维修工人他都能叫出名字，却从来没见过这个人。而且星期六正是生意上门的时候，怎么会休息？他回头扫了一眼玻璃大门，才发现上面果然挂着"今日休息"的牌子，自己刚才进得匆忙，竟没注意。怪不得没人，他想。男子似乎看出了他眼中的疑问，说："我是新来的销售，您可能没见过我。"顿了顿，他接着说："这样吧，您先到休息室等一下，我去帮您问问。"

这家店的休息室在二层，从展厅旁边的楼梯上去，透过玻璃门窗可看到展厅的全景。休息室不大，沙发面也是用很廉价的人造革做的。当然，这并不会受到很多人的非议，因为几乎不会有人是真的来这里休息的。袁风把一直握在手中的花束小心地放在茶几上，接着从包里拿出了笔记本电脑。

很多4S店都为所谓的商务人士准备了无线局域网，以使这些潜在客户不会因为要收封紧急邮件而毁了一桩买卖，这家也不例外。袁风刚刚连入网络，正准备看看当天的邮件，一个人影闪进了休息室。袁风抬起头，是久违的周晓风。

周晓风根本没理会袁风的一大堆疑问，对那一大束鲜花也只是愣了一下，便一把拉起袁风冲进隔壁厕所旁的杂物间，把门反锁上。杂物间里狭窄黑暗，只有几束光线从门上的缝隙透进来。两人的距离近得袁风可以嗅到周晓风发端的清香，这使他不由得心跳加速。周晓风却没有任何浪漫的意思，她在黑暗中盯着袁风的眼睛，用他从未听过的慌乱而又急切的语气说："马上离开这里，然后报警！"

“我有件事要告诉你，关于那个周晓风的。”

“劫匪？”袁风几乎不相信自己的耳朵。周晓风急忙捂住他的嘴，轻声说：“是的，一共5个人，有两把枪。我刚刚听见他们的谈话。这些人急需弄一笔钱，但抢劫金融机构风险太大，就选择了现金流量大、却没什么安全防范措施的汽车店。正赶上今天下雨，不会太多人来，也就不容易引起外界的注意。”“那他们搞到钱了吗，其他人呢？”“今天只来了6名员工，都被关在汽修车间里，为了防止他们想办法报警。所有人的手机都被搜走了，电话线也被全部拔掉。不过”，周晓风说：“巧的是今天财务和店长出去办事，还没回来。他们只能自己想办法对付保险柜，所以一时半会还没法得手。可是店里有这么多好车，开几辆走不就行了，何必这么麻烦呢？”袁风暗暗笑她没常识。汽车要在路上行驶就必须到车管所上牌照，而上牌照一定要有车辆合格证和购车发票，偷来的车哪有这些东西。而且一般汽车的车架和发动机编号都有备案，一旦把这些车拿到市场上出手无异于自投罗网。袁风突然想起一件很令他诧异的事：“你怎么没被他们关起来，而且，你既然没被发现，为什么不跑出去报警？”“我……”周晓风开始闪烁其词，“别管这些了，总之你得赶快想办法通知外界。”



她在黑暗中盯着袁风的眼睛，用他从未听过的慌乱而又急切的语气说：“马上离开这里，然后报警！”

袁风正在考虑如何下到一楼走出大门而不被发现，门外突然传来一阵响动。他听见一个气急败坏的声音说：“人呢，刚刚明明在这里的。如果被他发现就糟了，赶快找回来！”袁风听出这正是刚才那个“新来的销售”的声音。“他说他是新来的，你认识这个人么？”袁风转过脸，看见周晓风紧咬着嘴唇，身体在微微发抖。虽然在黑暗中，他却能感觉到她目光中射出的仇恨几乎要把杂物间的门穿透。

“你怎么了？”袁风用手轻轻摸了一下周晓风的额头，没有一点温度。“没什么。”周晓风回过神来，“你快想办法报警吧。”

袁风在黑暗中摸遍了全身的口袋，惊恐地发现除了右裤袋里的PPC外，一部电话也没带在身上。“该死，我把电话和笔记本一起放在休息室的茶几上了！”袁风差点喊出声来。他隐隐听见有人在休息室里说话，意识到想去拿回手机打电话是不可能的。他懊悔极了，恨不得狠狠抽自己两个嘴巴。“你那个厉害的商务通不是还在，唤起它的灵性吧！”袁风有点气恼，她居然这时候还说风凉话。PPC没装GPRS模块，既不能打电话也不能上网，就像一台没联网的电脑一样，不能和外界联络，再强大的功能也只是摆设。袁风一筹莫展地翻看着PPC里的程序，在看到一个浅蓝色的图标后，他差点跳了起来。

Skype！

袁风当初为了和远在日本的同学商量买爱宝的事，特意在电脑上安装了Skype，还申请了Skype Out服务，购买了信用点数，用这种方式可以通过电脑拨打世界各地的普通电话，这样袁风就能随时和同学保持联络。后来袁风又顺手下载了移动版的Skype，装在了自己的PPC上。可因为PPC无法联网，这个Skype一次也没用过，纯

粹成了拿来充门面的货色。

“可是你这东西不还是不能上网么？”周晓风的问话颇有泼冷水的味道。袁风又得意起来，全然忘了自己还在危险之中。他晃了晃手里的PPC，让周晓风看见上面闪烁的蓝色指示灯。“我的PPC跟笔记本电脑通过蓝牙配过对，可以共享上网。你到休息室之前，我刚好把笔记本电脑连上你们的无线局域网。现在那个休息室离这间屋子连5米都不到，共享上网应该是没问题的。等连上网络以后，我就可以利用Skype Out打电话了。”

袁风几乎是面带微笑地拨通了罗凯的电话——他觉得把这件事告诉一个自己熟悉的警察似乎更靠谱一点。罗凯瞪大眼睛听完袁风的简短叙述，立即通过内线向指挥中心说明了情况。在挂电话之前，罗凯问：“你现在情况如何？和什么人在一起？”袁风说：“我还好，他们似乎还不知道我就躲在距离他们不到5米的地方。我身边还有个女孩，是他们的销售人员，叫周晓风。”罗凯说：“听我说，警察预计10分钟之内到达现场，在这期间你一定要躲好。哥们儿，我还靠你给我查3D呢，你可千万不能有个三长两短！”

一直在身边的周晓风突然用力地晃着袁风的胳膊，差点把他的PPC晃到地上。受了惊吓的袁风正要问她想干什么，却听到越来越近的脚步声。“难道是刚才弄出的响动太大了？”袁风暗暗叫苦，心说，就这几分钟了，千万不能被发现！他听见脚步声走到杂物间的门口，突然停住了。袁风屏住呼吸，动也不敢动一下，就这样过了一会，他想看看外面的动静。正当他把眼睛凑到门缝上时，赫然看见一只狭长的眼睛正透过门缝冷冷地盯着他，惊得他毛发倒竖，要不是背靠着墙壁，一定会一屁股坐在地上。

门外很快响起了簌簌嗦嗦的声音。他们把这里包围了！如果再不做点什么，两个人就都死定了。袁风横下一条心：老子豁出去了，至少先把他们引开，不能让他们伤害周晓风。他回头看了周晓风一眼，心中竟生出一种悲壮的感觉。门外传来手枪子弹上膛的声音。不能再犹豫了，他想。袁风背靠着墙壁，使出全身的力气用双腿向门蹬去。咔嚓一声，门带着合叶倒了下去，压在一个劫匪的身上。他踩着倒下的门借力跳了出去，又撞倒一个劫匪，紧接着向下楼的方向跑去。他冲过休息室的时候，眼睛的余光看见自己的电脑和手机还放在茶几上，还有那把中间是黄色和粉色的玫瑰、周围点缀着满天星的花束。他冲到楼梯口正要跑下楼，身体却如同触电般地停住了。

黑洞洞的枪口对准了他的脑袋，枪的那头，是那双狭长的眼睛。

袁风被推到休息室，刚刚被他撞倒的劫匪狠狠一脚踹在他的腿窝上。他一个踉跄跪在地上，那人又是一脚踢在他肚子上，踢得他眼冒金星，半天喘不过气来。“哥，把他办了吧？”那个劫匪问。狭长眼睛正要说话，另一个劫匪从门外进来：“哥，没看见其他人。”

没看见其他人？周晓风呢？袁风忘了自己的脑袋还在枪口之下，跳起来抓住那个劫匪的衣服叫道：“你们把周晓风弄哪去了？你们把她怎么样了？快说啊！”听见这话，那个长着狭长眼睛的家伙脸色像见了鬼一样变得惨白。“你……你刚才说什么？”他的语气已经彻底变了调，如同受到了很大的惊吓。“我说周晓风。他妈的，你们这些王八蛋把她弄到哪去了？”“周……周晓风！”他抖着双唇吐出了这几个字，向后退了几步，手里的枪掉在木地板上，发出很大的“咚”的一声。其他几个劫匪看着老大这个样子，面面相觑，不知所措。



即使通过PPC上的Skype和警察取得了联系，袁风还是没能逃过黑洞洞的枪口指向脑袋的命运

休息室刹那间变得死一般的沉寂。正当几个劫匪开始思考这样的场面还要僵持多久时，突然门口一黑，“呼啦啦”地冲进十来个警察，把几个毫无防范的劫匪死死按在地上。“狭长眼睛”目光呆滞，竟没一丝反抗。最后一个冲进屋子的是罗凯，他看见袁风还活得好好的，松了一口气，过去拍了拍他的肩膀说：“哥们儿，吓死我了！不过恭喜你，这回你可成了英雄了！”他略加思索，收起笑容，接着说：“还有，我有件事要告诉你，关于那个周晓风的。”

所有关于她的一切都只是梦中一厢情愿的想象?

“你要先做好心理准备。”罗凯用很奇怪的眼神盯着他说。“你给我打完电话后，我就在科里的档案室查到了她的资料。”说着，罗凯把一个黄色的牛皮纸档案袋塞给袁风。袁风对罗凯如此认真感到很奇怪，他打开袋子，拿出里面的一叠资料，看了起来。

“周晓风，女，1983年5月20日出生……医药大学药理学专业2004届毕业生……2005年5月20日，被发现在家中死亡。死因：氰化钾中毒。”

2005年5月20日，被发现在家中死亡。死因：氰化钾中毒……

一张照片从资料中飘出，落在地上。袁风颤巍巍地拾起来，看见上面的女孩虽然笑靥如花，却掩饰不住眼神中的忧郁和落寞。

周晓风……死了？氰化钾中毒？袁风两眼一阵发黑，只听见一个巨大的声音在向他重复着这句话，让他振聋发聩。“蹊跷吧？不过有件事更蹊跷。”罗凯说，“根据当时的调查，这很有可能是一场情杀。最大的嫌疑人是她的男朋友，也是她的大学同学，叫雷波，案发后一直在逃。你相信么，那个雷波就是今天抢劫4S店时被抓住的那个劫匪头子。妈的，年纪轻轻大学毕业的，干点什么不好……

不可能，这绝对不可能。袁风一把推开还在喋喋不休的罗凯，冲到刚刚知道自己的店经历了一场“大劫案”而匆忙赶回的店长面前。

“周晓风？”店长挠挠头，搜肠刮肚地想了好半天，说：“没有这个人呀，我们这一年多都没招过应届毕业生了，您一定是记错了。”“不可能！”袁风说，“上次你们的试驾活动她就坐在我那辆车上，我们还得了第一名！”“我们还觉得这事奇怪呢，上次还没等我们给您安排同乘人员您就自己把车开走了。后来的庆祝活动上您也不和大家坐在一起，就一个人在那喝啤酒。不过您也真够神的，没人指路居然还得了第一……”

此时袁风的耳中只有嗡嗡的响声，他双腿一软，瘫在地上，仿佛灵魂被抽走了一半，意识开始模糊起来。昏乱中，他听见周围嘈杂的说话声时高时低，继而感觉到有人七手八脚地把他抬上担架，接着是刺耳的救护车警笛声，再接下来就什么都听不见了。

一片黑暗中，袁风感觉到有人在自己身边走动。他费力地睁开眼睛，先是看见医院观察室里昏暗的灯光，接着又看见一个白色人影在眼前晃动，似乎是护士在为他配药。过了一会，人影转过身来，手里拿着一支注射器。

周晓风！

“你有没有过这样的想法，当某天醒来，你会怀疑自己究竟在梦的哪一边？”周晓风一边说着，一边面带微笑地举起注射器。袁风看见她刚刚用这支注射器从一个瓶子里吸满了液体，瓶子上写着3个字母：“KCN”。

氰化钾！

袁风突然明白了一切，明白了自己为什么会遇到这个“周晓风”。她的确是“晓风”，她早就知道今天会发生什么，一切都是她算计好的，她认识他只是为了利用他为自己报仇。他想逃走，想反抗，想斥责她利用自己报仇而后又恩将仇报，可他的身体却不听使唤，仿佛除了大脑外，身上的其他部位都已经不属于自己。

就这样结束了？连遗嘱也来不及写，就这样毫无反抗地告别人世？这种老套的恐怖电影中的情节竟然发生在自己身上。今天新闻没做成，自己却成了新闻，这简直太荒谬了！

“谢谢你帮我做了那么多。你不是想和我在一起吗，现在终于有机会了！”周晓风用快活的语气对他说，声音很好听。

周晓风举起注射器，针头刺进了袁风的颈动脉，将注射器中的液体悉数注入他的体内。袁风痛得一惊，猛然直起身。他张开眼睛，慌张地抚摸着脖子，心脏仿佛要跳出体外。袁风环顾四周，分明是在自己房间里，马蹄表的闹铃声正不绝于耳。

是梦？

“周晓风，周晓风……”袁风一边用手抹着额头上的冷汗，一边努力搜索记忆，想找到有关周晓风的任何蛛丝马迹。很快，他认定这个名字并不曾真的在自己生命中出现过，所有关于她的一切不过都是梦中一厢情愿的想象。

“最近恐怖片看多了。”袁风抹掉额头上的冷汗，掀开汗湿的被子，下了床，绕开正在充电的爱宝，按灭闹铃。他走到窗前，“唰”地拉开窗帘。正午时分强烈的阳光蜂拥闯入他脏乱的卧室，刺得他睁不开眼睛——天已经晴了。这时，PPC的任务提醒响了起来。他不耐烦地把它拿起来，想随手把任务消除，却瞥见上面用很大的字体显示着：1.下午1点，到4S店采访汽修专家；2.给周晓风买花。P

编后语：其实我们要谈的是“人”

生铁

虽然我们的刊物乃至我们的专栏文章，表面上看都是在报道IT业内的种种现状以及科技的内容。但实际上，作为一家媒体，我们无法回避的、最终要报道的主题是“人”。我们针对读者所设置的栏目，无论是问题交流还是攻城略地，特别是专题企划和专栏评述，所要影响和改变的也是人。

而我们本次“专栏评述”所推出的这篇特殊的“报道”，实际上写的还是人，一个生活在当今数码时代的普通人的幻梦。我不知道这个故事会引起多少人的同感，反正我现在每天清晨叫早，更信赖我手机的闹铃功能而不是电子闹钟——因为起码我能确切地知道手机的电量，不至于因为没电而耽误我的工作。

而利用PPC的GPS功能做汽车行驶的导航，这在我有车的同事中已经相当普遍了。当未来GPS地图的更新和车载仪器的操作更为简化后，我相信卫星定位和导航系统将是未来车辆交通中最普及的设备——就像车载的广播电台一样——而在此之前，你摆弄这额外连接在仪表盘边上的PPC，确实能使你约到的女孩在内心里为你的魅力值加分。

至于那二手的爱宝，更能引起我很多的回忆。我还记得北京新世界商场“索尼探梦”主题展览刚开业时，我这个不爱孩子的人，抱着自己的侄子去看机器狗“爱宝”的情景。后来我又和同事司马平安、Littlewing一起去现场做了报道。我还记得，我看着爱宝，呼唤着它，它的反应比我想象的要慢。我们对视着，这个场面滑稽而难忘。

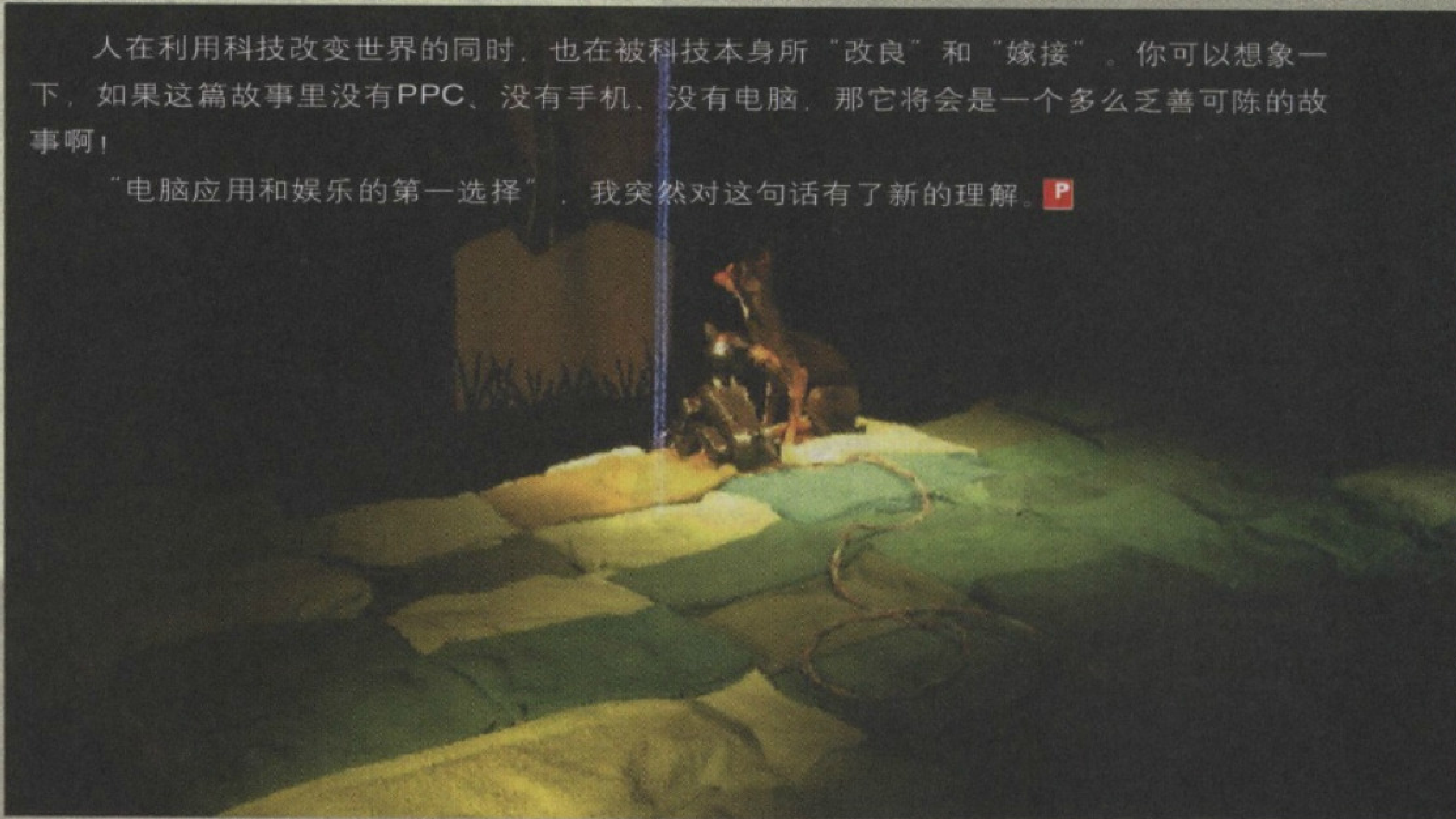
而这个故事中最惊险的一幕——男主人公被绑匪围困，用电脑上的Skype服务以及手机蓝牙功能成功向外界求救成功，简直就是为我们今年第07期杂志“专栏评述”文章《PC-PHONE——电信革命进行时》作了个形象的诠释。

PPC以及手机上的任务提醒、Word这样常用的文字处理软件以及用Symbian版的Opera浏览URL网页，更是我们生活和工作中常常用到的功能了。去年我和我的同事电子土豆到深圳出差，他就通宵抱着自己的手机摆弄。我还以为他在给女朋友写长篇情书呢，实际上他不过是在用手机浏览自己常去的网站和论坛——显然，这比宾馆里29英寸的大彩电更能吸引我们……我们这一代人。

在龙猫的这篇悬疑故事里，那些如同美国大片中的情节，恰恰是用我们身边的数码和电子产品以及它们的无线功能就可以构筑的。在这篇故事里，那个男主人公，“他每天背着一个装着笔记本电脑、一部带GPS的PPC、一个老旧的诺基亚7650手机，还有一部小灵通的背包挤公交车……”这不正是我们这个时代身边年轻朋友们的现实写照么？

人在利用科技改变世界的同时，也在被科技本身所“改良”和“嫁接”。你可以想象一下，如果这篇故事里没有PPC、没有手机、没有电脑，那它将会是一个多么乏善可陈的故事啊！

“电脑应用和娱乐的第一选择”，我突然对这句话有了新的理解。



编外杂谈

你平时是怎样输入一条短信内容的呢？用大拇指、食指或将那传说中的六脉神剑全力施展？3G来了，你可能想每天通过手机发送E-mail，在MSN上和人聊天，甚至是去论坛灌水，别做梦了，醒醒吧，一分钟15字的速度做这些事情会把你累死！

其实我知道，你肯定在脑海中幻想过各种解决方案。

1.手写输入？如果你还没有用过，那么这个幻想也许是成立的，但事实是和你手中握着一个香烟盒，用一条秃头铅笔芯在上面写字的感觉差不多，很快就会感觉到手酸，更气人的是，这个“香烟盒”总是无法正确识别你写的东西（厂家的潜台词是“快回家去练书法吧”）。

2.迷你键盘或纺织物键盘？这些东西倒是很早就有人生产出来了，就是它比笔记本键盘还要局促，没有一双足够纤细的“玉手”是无法使用的。纺织物键盘倒是没有这些问题，不过我想当你从包里掏出这一卷东西，旁边的人多半以为你是要测量血压……

3.语音输入？这才是真正的幻想，就凭手机里那些嵌入式芯片可怜的运算能力……我们假装某人真地有一部支持语音输入的手机，只见他表情严肃地用洪亮的声音念出第一个字……5分钟后，手机成功识别了这个字，然后再念第二个字，再等5分钟……

我并不是一个自大狂，开发出以上这些输入方法的人都是真正的天才，真的比我要强几百倍。不过我们为什么不能用更加“科幻”的方式来解决输入的问题呢？我认为一个小巧的通过蓝牙与手机通信的激光投影键盘才是目前最好的解决方式！这个东西只需要一小片随便什么平坦的表面就可随时随地给我提供一个全尺寸的键盘。在咖啡厅的某个安静角落里，它发出淡淡的光芒映照着周围的景物，并且将我笼罩在里面……这可比那些夹着笔记本、智能手机或PDA四处显摆的闷骚“小资”或“小知”们炫多了！

事实上，这样的概念早在几年前就已由以色列的VKB公司提出，在今年VKB公司的发布会上，我终于见到了这个小东西，并且将它带回编辑部着实“炫耀”了一番。

这种激光投影键盘被VKB公司命名为“Bluetooth Virtual Keyboard”（简称BVK），体积大约是35mm×92mm×25mm，是一个和普通MP3差不多大的小黑盒子，重量大约90g。BVK支持Windows 2000/XP、Palm OS5、PocketPC 2003、Smartphone以及Symbian系统，通过蓝牙在9m范围内与你的手机或PDA通信，厂家还提供了一个蓝牙适配器用于PC。BVK能发射出600lux亮度的红色激光，产生一张295mm×95mm的63键全尺寸QWERTY键盘，并把它投射在自己前方大约6cm的平坦表面上。它具有每分钟400个字母的信号扫描率，也就是说它支持的最大输入速度是每分钟400个英文字母，另外最大支持同时5个按键的输入。

来自厂家的资料显示，它的电池可提供2小时以上的使用时间，但遗憾的是，除了发布会现场厂家提供的一台PDA之外，编辑部内所有的PC和PDA、手机都无法与之配对（King的智能手机曾在一瞬间与它联系上过），因此我们无法对它作更进一步的测试。不过我们可负责任地告诉你，把键盘投影在柔软表面的手感绝对要好过坚硬的桌子。

Artec
artec@popsoft.com.cn



超酷体验之8神经版

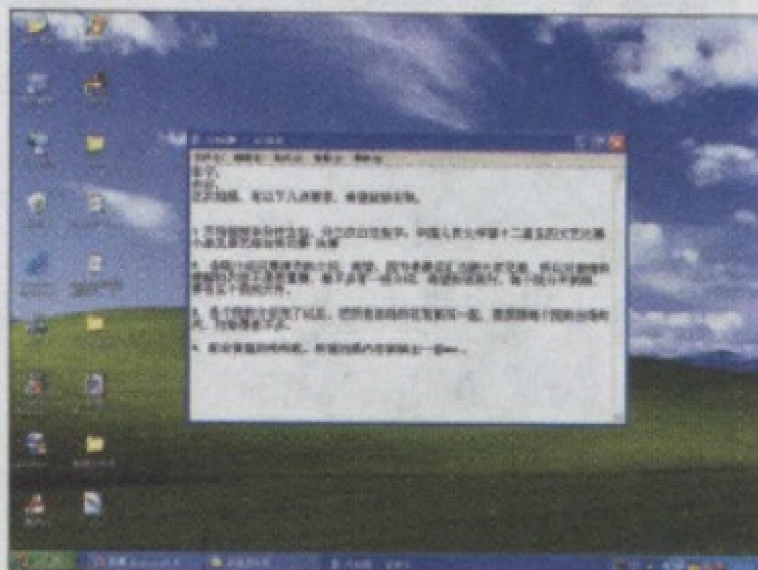
一部校园DV影片的诞生实录

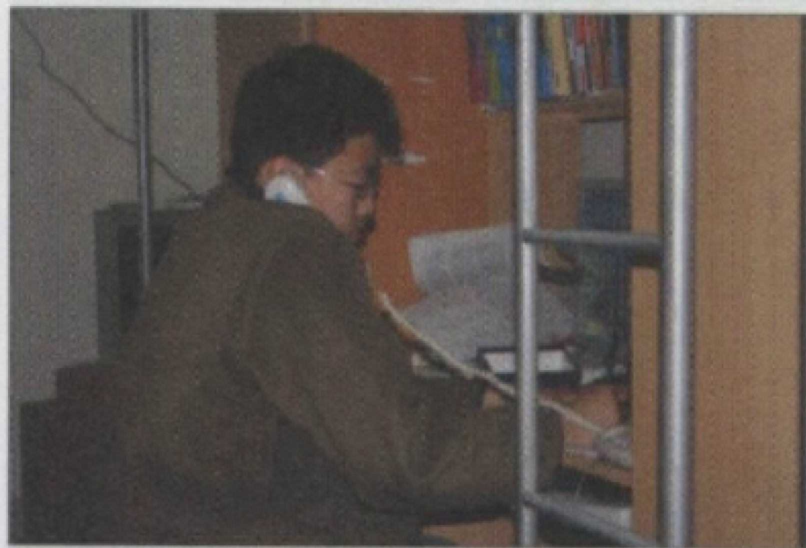
■北京 李宁

编者按： 目前校园DV拍摄比赛等活动蔚然成风，而我们周围也有越来越多的人举起DV，记录生活点滴。或许你也曾萌发过拍摄一部短片的念头，可能因为缺乏经验和理论知识而遇到一些困难。今年5月，中国人民大学的“五四”文艺比赛拉开帷幕，决赛阶段的实况由中国传媒大学的几名学生使用DV记录下来，并且制作了相应的主题短片。或许以专业的眼光来看，这部短片的制作水准不值一哂，但我们认为制作拍摄的过程与其中的经验，对于每个刚刚举起DV的人而言都是非常有价值的。为此，我们邀请当时的主创人员来为大家介绍一下他们的经验与心得。

缘起篇

老同学林帆希望我们能帮助她们系制作这次人大“五四”文艺比赛小品曲艺综合类决赛活动





中的视频部分，包括演员介绍和各队排练花絮。

在电话里林帆告诉我她们对这次比赛视频的要求，归类后具体内容如图：

	预计拍摄时间	地点	参与拍摄演员数量	拍摄内容	注意事项
法学院	上午十点半到十二点	地下室	5	对演员、导演进行采访，因主演不能到场，未安排排练演出项目	不知道地下室具体的环境，不能确定是否就在此拍摄，拍摄之前对没电的电池进行充电
商学院	下午两点到三点半	形体教室	4	对演员、导演进行采访，排练演出项目	要避免健身房镜子穿帮
哲学院	下午四点到五点半	哲学院团委办公室	6	对演员、导演进行采访，排练演出项目	-
农业与农村发展学院	已完成拍摄，未剪辑				
国际关系学院	已完成拍摄，未剪辑				
外语学院	已完成拍摄，剪辑				
其它拍摄内容	随机	校园内	-	校园周边	预拍摄影片内容相关的镜头，哲学院的标志，本次活动的宣传海报，校园内的景色等。

前期准备篇

"活"接下来之后，就要确定拍摄的流程以及准备相关器材了。



在拍摄DV作品之前，首先需要写文学剧本，这个任务通常是由编剧完成的。剧本是一部好作品的基础，切勿偷懒忽视。剧本规定了影片的主题、情节、人物、结构等元素。在导演拿到剧本之后，需要剧本写出分镜头剧本。分镜头剧本是场面调度、台词、蒙太奇等元素的总合。

剧本的创作需要多磨炼、厚重的知识结构和创造性的思维，这里需要说明的是，任何一个主题都可拍出好片子，角度不同起到的效果也不一样。比如爱情，从舞台剧时就开始表现了，现在也一样在荧幕前被无数次演绎。另外知识体系的完善不仅用于拍摄故事片，任何一部片子都会用到它，一个小选题，无论从理性和感性的层面都可延伸出很深层次的内涵，而这需要文化底蕴作为支撑。

有了剧本和计划，接着就需要设备了。根据剧本的需求，拍摄的是采访和花絮，所以我们至少需要两台摄像机，一台机器给全景，一台给人物特写。这样在架设机位时，左右各使用三脚架架设一台摄像机。左边的一台负责拍摄单独人物的特写，而右边的一台则负责拍摄全景。这样既可拍摄到由全景气氛，又可拍摄到个体的表情动作（如果机器够多，可做到一台机器对应拍摄一到两个人）。这样布置的好处是，如果重要的镜头没有被拍摄人物特写的机器拍到，拍摄全景的机器也可在后期剪辑时弥补没有拍到的失误。

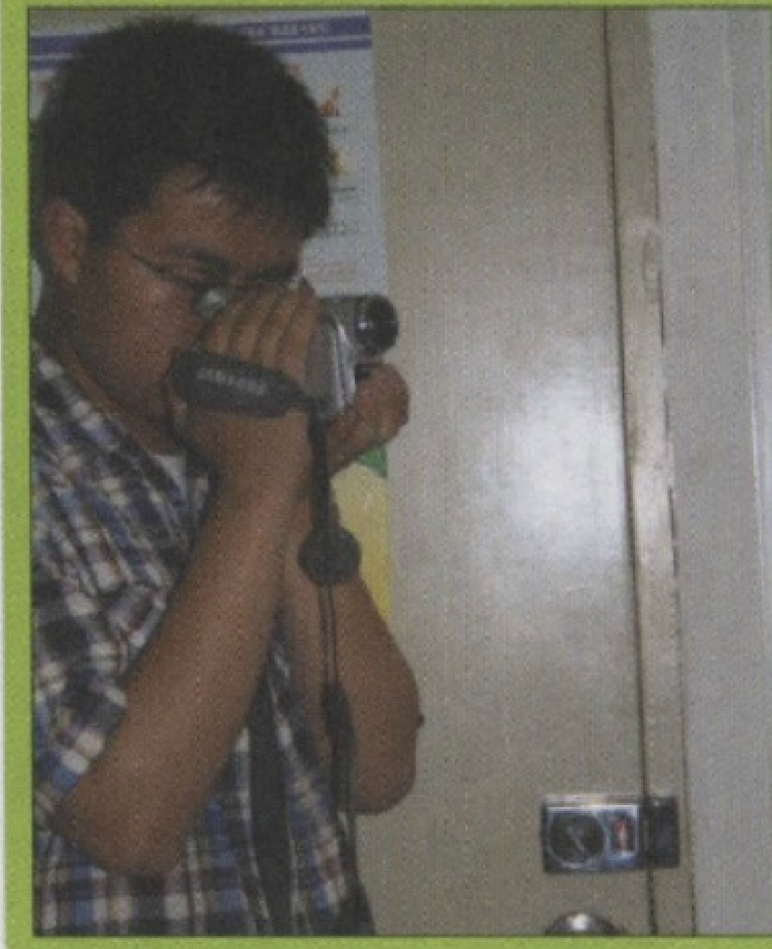


对于DV的选择，需要注意以下几点：1.数码变焦是通过软件算法实现的，意义不大，其实质上是对拍摄的图像进行插值放大；2.所谓3CCD的数码摄像机将红绿蓝3原色分别在3块独立的CCD传感器上成像，自然要比单独一块CCD成像质量高，可更好地还原色彩和层次；3.DV不同于DC，不要一味追求高像素。应该综合CCD数量、大小等一系列因素进行考虑；4.最重要的是应该根据自己的需求选择，不要盲目跟风，多看这方面的书籍、杂志，做到有备无患。

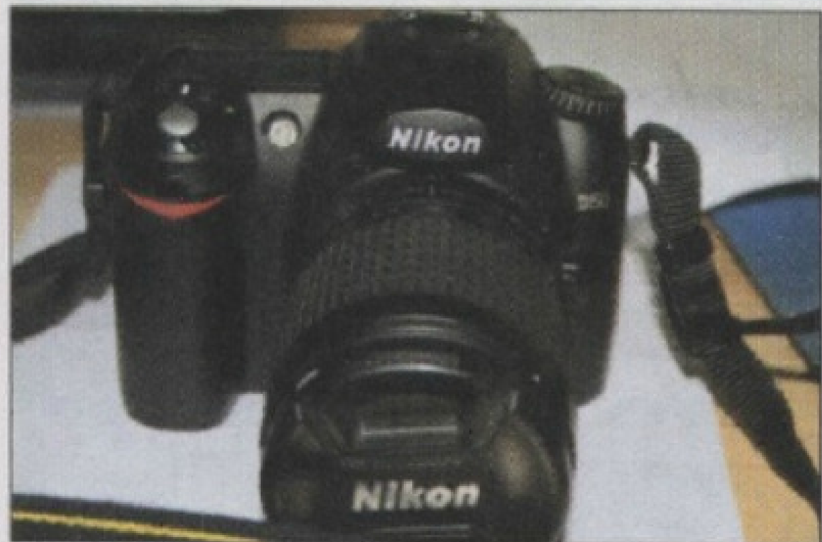
要拍摄到稳定的画面最好利用三脚架。如果要拍摄的是广角画面，那么手持拍摄的抖动现象还没有那么明显，但使用长焦时手持拍摄会产生明显的抖动，严重影响画面质量。如果对画面的稳定程度有一定要求，就需要使用三脚架。在选择三脚架时，要注意其最高可伸长的高度，可负载的重量等因素。



正确掌握拍摄的姿势是很关键的，大中型摄像机采用的是肩扛式，小型摄像机采用手持式。正确的拍摄姿势是主持机手把持摄像机进行拍摄，另一只手托住摄像机来保持稳定，两肩放松，肘靠体侧，摄像机的位置比胸部略高，这样得到的画面更稳定，也可避免长时间导致的身体劳累；此外在拍摄现场也可利用现场的固定的物体进行支撑。当然拍摄时要注意灵活运用，小DV的优势就在于拍摄各种特殊的角度不用兴师动众。



另外，还有必要准备一台数码相机，在拍摄影片的同时可由专人使用它来摄制剧照。



这时候可能有的朋友会问：摄像机上不是也有拍摄功能么？那样拍出来省时间又省精力。其实不是这样。百万像素以下的数码摄像机由于像素的限制，在照片冲洗上存在着天然的缺陷，而高像素的数码摄像机的价格则会很高。另外即使像素值高，DV拍摄出的图片在质量方面与相同像素的数码相机还是有差距的。因此高像素DV反而不如DV+DC的性价比高。当然这样配置的缺点就是携带不够方便。

虽然现在有使用微硬盘或DVD刻录光盘作为储存介质的DV，但我们还是推荐使用DV带的机型，因为各个品牌的DV带都是通用的，而且相对而言稳定性要更好。由于一盘DV带只能拍摄一小时的素材，而现在是两台机器同时拍，还需要拍摄不知道什么时候会出现的花絮，所以停机的机会就很少了。我们估计一台机器需要5个小时的拍摄时间，两台机器就是10个小时，需要10盘DV带。



DV带拍摄完以后一定要贴好标签，上面写上是在第几号机上拍摄的第几盘这样的文字资料，这样可方便后期剪辑。带子一定不能乱丢，重要的素材没了，可不是说补拍就能补拍到的，与其最后劳民伤财还不如开始就有备无患。

这里要提醒的是，当时有人提议向摄影器材店租用DV带，租金是每盘4元/天，由于一盘普通的60分钟DV带价格在25元以内，对于这次拍摄来说，还要回学校剪辑，来回至少需要3天，这样就算起来不如直接买DV带合算。自己留下一盘带子，以后有空闲还可再拍。



这次拍摄计划达到4个小时以上，所以需要准备好充电器和备用电池。电池多了自然就省出了充电的时间，让拍摄进行得更加顺利。另外一些相关配件也是必不可少的，比如摄像包、反光板等。



配件方面，UV镜头是紫外线滤镜，可过滤对色彩饱和度有影响的紫外线，加UV镜还可起到保护镜头的作用。



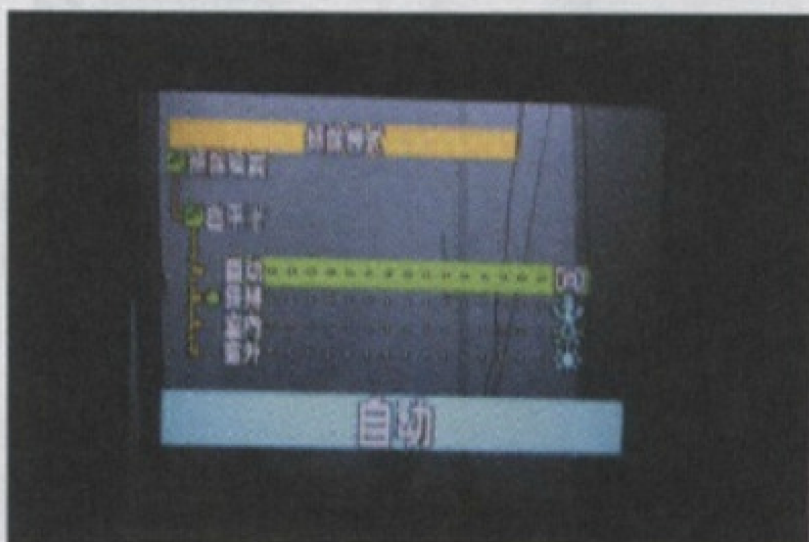
前期素材拍摄篇

拍摄访谈之前，需要与演员交流，可让每个人介绍下自己的姓名、班级、学院，还有扮演的角色以及对角色的看法，也可谈谈排练中的感受等。这期间因为每个人都要发言，且经常会有旁人补充，所以这时候考验的就是摄像师的沉稳和经验了——应当在发言的演员说话之后，再将镜头移过去，让声音先入，画面后跟，效果会比较自然连贯。初学时不用担心移错了，大胆去拍，如果重要镜头没有跟上，在后期还可通过全景补缺。



当拍摄的画面不符合导演或摄像师的构想时，就要及时停机（可果断地大喊一声"Cut"），与采访对象沟通之后再开始。这样就不会有很多废镜头，延长了DV带的使用时间，节约了电池，也可在后期编辑时省时省力。如果拍摄的是表演类的片子，应当在规定的时间长度之外再留下一些空余，这样会在剪辑上方便许多，避免了镜头衔接之间出现问题。

另外拍摄前一定要记得手动调节机器的白平衡。通常DV机默认模式为自动白平衡，也存在另外几种白平衡的模式，如室内、室外、手动等。但由于所处条件不同，想要正确还原色彩，应当对摄像机进行手动白平衡调节。方法也很简单：让镜头在广角时对准现场情况下纯白色的物体，调节手动白平衡，停止几秒钟，这样手动设置就完成了。



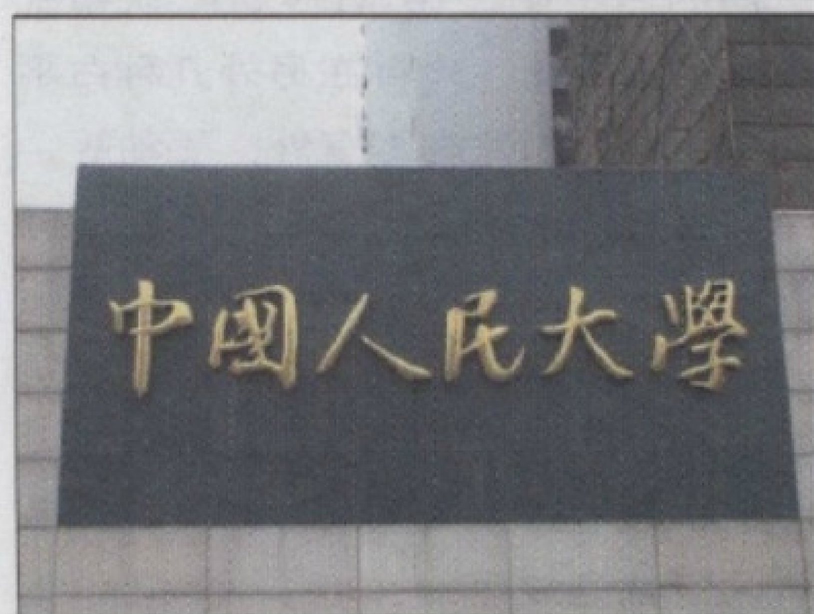
白平衡是指摄像及对白色的还原程度。摄像机没有人眼的分辨能力强，所以不能像人那样准确地在不同的光照下分辨出白色，所以导致了对彩色的还原失真。这就是为什么我们会看到有些影像偏红或偏蓝。

拍摄过程篇

根据林帆的要求，我们要利用已拍摄的素材，配合适当的音乐作出一个宣传性质的片子，片子的主要内容是拍摄中出现的花絮。对于这部片子，我们计划根据已拍摄素材内容作为主线，加入反映与校园生活有关的风景、文化的镜头。

第一个镜头是在人大门口拍摄的，它是一个“摇镜头”。画面的起点是人大的红色教学楼，结尾画面是“中国人民大学”的校牌。中间镜头经过人大的校门口，这样拍摄，展示了人大西门的全貌，一气呵成。这个镜头是作为一个引子，说明拍摄地点在人大。





镜头运动包括推、拉、摇、移、跟、甩等形式。摇镜头是指摄像机位置不动，只是镜头变换拍摄方向。摇镜头也分很多种，既可上下摇，也可左右摇，同时还可与其他技巧一起运用。摇镜头时要注意速度均匀。

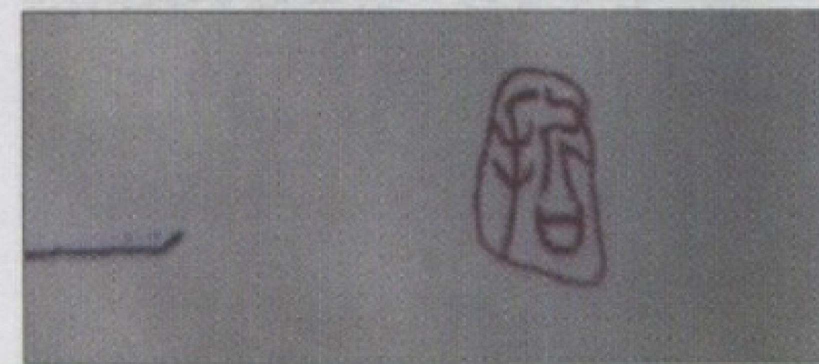
第二个镜头也是一个摇镜头，拍摄的是这次活动的大幅宣传海报。起幅的画面是宣传海报中的“时光与性灵”的字样，边推边摇，最后落幅的画面是海报右上角的“哲”字（本次活动是由哲学院承办的）。这两个连续的空镜头说明了拍摄的地点和内容，第二个镜头不仅说明了这次拍摄的是内容“五四小品比赛”，也通过推镜头告诉观众本次活动的主办学院。





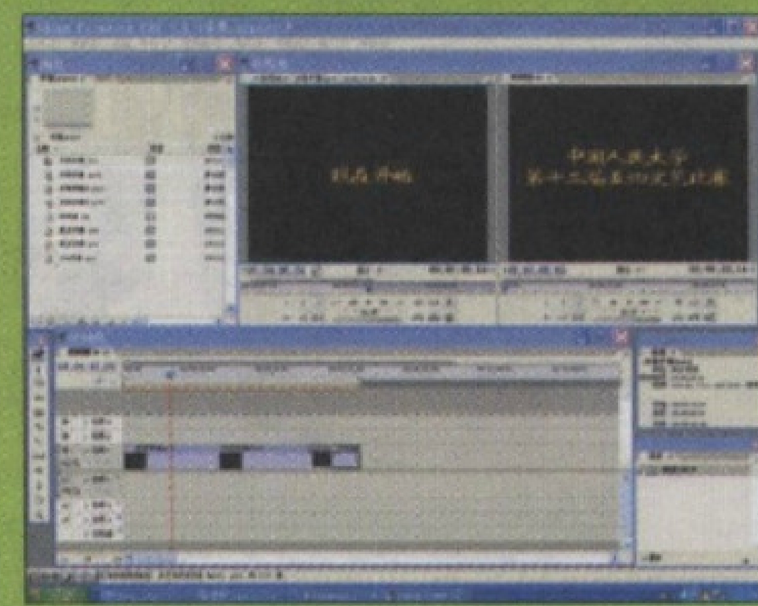






在拍摄前，应当明确“起幅画面”和“落幅画面”，它们分别对应的是整个镜头的起始画面和结束画面。如果确定了起幅和落幅画面，可做到有的放矢，避免在拍摄过程中无目的地拍摄，让整个画面不稳定。

制作开场的出场字幕文件，我们常用的是非线性编辑软件绘声绘影和Adobe Premiere。软件的使用并不复杂，需要注意的是，字幕出现的速度要与人说话的速度相近，可口述几次达到配合效果，如果条件允许还可配音。



接下来的镜头是同学走路的镜头。这是在更换拍摄地点的过程中拍摄的。画面有几个同学迎面走来，代表了人物已走进我们的故事。



更换拍摄场地，是因为在与法学院的同学约定的地下室见面以后，否定了以地下室作为拍摄地点的安排。由于地下室内空旷，说话有很大回声，会影响拍摄效果。最后经过商议，来到了人大新盖的楼内进行拍摄。

声音的采集： 大部分DV机有内置麦克风。但如果对拍摄的作品有较高的声音要求，那么内置麦克风就难以满足要求拍摄了。特别是室外拍摄时，很难采集到干净的同期声。这时需要外置麦克风来改善录音质量，与外置麦克风相搭配的，包括话筒杆、防风罩、耳机等设备。如果没有这些设备，也可后期配音。另外拍摄选景时要尽量避免声源杂乱的地方。

现在与音乐序曲部分配合的画面已完成了。按照我们的计划，等到序曲结束，人声一起，就加入一些同学们排练花絮的镜头。根据排练

时的室内环境，自然光的亮度已达到了摄像机拍摄的要求，所以我们直接拍摄没有补光。采取自然光的优点就是效果真实自然，由于不受到人工光线的干扰，容易抓到人物真实的表情、动作。如果环境光线较暗，就需要补光了。



室内拍摄时要注意光线

1.在室内拍摄，摄像机的镜头应该避免对准有强光射进的窗口，防止窗外的光线亮度与室内的光线亮度之间差距过大，使室内的拍摄对象出现曝光不足，形成剪影。

2.如果室内的光线分布明显不均匀，应当使用DV的自动光圈设置，使入镜物体的亮度达到平衡。

应举办方的要求，每支队都需要有单独的镜头，而且时间要控制得差不多。这时我们就要从素材中选取符合要求的素材进行编辑了，虽然商学院的花絮最多，但为了整体要求也只能作出取舍了。在节奏安排上，根据需要跟着音乐的节点安排画面，再加上一些转场特效让画面效果更加突出。







下面这组镜头的拍摄地点是在形体教室。由于形体教室有一墙是大镜子，为了避免穿帮（观众可从镜子中看到摄像师等），在场面调度时安排演员在教室远离镜面的地方排练，而摄像机的机位则避开可在镜子中拍到自己的位置。对于一部影片而言，观众能从镜子里看见摄像机的情况是绝对不允许出现的。





因为我们选择的音乐中有部分小节旋律比画面动作慢，所以我们将其对应画面做成慢动作的特效，感觉会更协调。





在歌曲中间的过渡音乐前，有一句歌词是“这世界最困难就是快乐”，这时候加入一些露出笑脸的同学的画面，这样就和歌词相符合。



最后，人声渐落，音乐节奏变缓慢。这时加入一个有星光效果的镜头，这个镜头是一个象征性镜头，象征着青春活力，也象征着春天的到来。由于正好有风，星光若隐若现，画面很漂亮。出现这种效果是因为使用了小光圈，并且逆光拍摄。紧接着出现的花丛中飞舞的蜜蜂，同样表示着活力和热情。





摄像机有各种特殊效果镜可实现不同的功能，星光镜可把光线放射成十字形状，柔光镜可弥补皮肤质感的不足，同时又不影响画面的色彩和反差，偏振镜可去掉反光和炫光，还可使蓝天更蓝，白云更白。此外还有多棱镜、雾镜、彩虹镜等特殊效果镜。



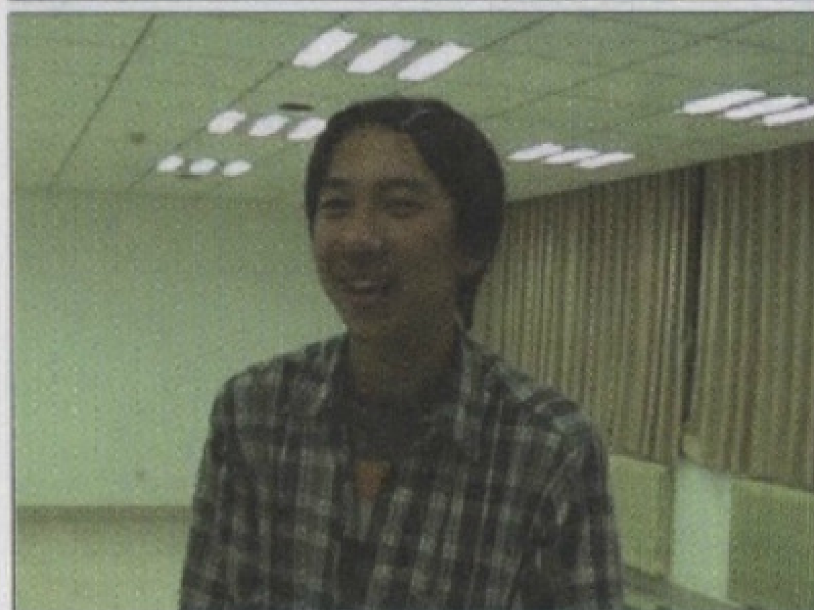
在镜头连接中，前后镜头连接时可学习好莱坞传统电影中的“先远景，再中景，最后近景”的连接手法。另外，前后镜头的机位可反差很大，比如黑客帝国中的开场崔尼蒂被追逐的戏中，前一个镜头拍警察用仰拍，而下一个就是俯拍了，这样可增加影片的戏剧性。





然后在歌的尾声放入一组不同的笑脸。这样做一方面是与歌词的含意相符合，另一方面表明大家对这次活





动的认同和肯定。

最后，又是开头的那些人远远地离开；和开头第二的画面一样的主体，但拍了一个拉镜头。起到了首尾呼应的作用。

推镜头代表进入，因为推镜头会使远处的事物离你很近，感觉就在眼前，有进入的效果。拉镜头也有很多作用，在这里表示离开、完毕的意思。拉镜头可使主体显得特别远。推拉镜头是技术上相反的手段。随意推拉镜头是初学者容易犯的错误。这次拉镜头是为了反映当时整个拍摄现场的情况，大家为拍摄的顺利完成而高兴的气氛被镜头反映出来，不需要任何的解说词和字幕作解释。这是镜头本来应该具有的作用。

后期剪辑篇

在完成了拍摄任务以后，下一步要做的就是要把所拍摄的影像进行编辑，这时需要使用IEEE 1394卡进行采集。根据我们的经验，内存往往是限制剪辑速度的最大瓶颈，因此有条件的话要尽量配置大容量内存。进行非线性编辑对电脑的配置是有一定要求的。一盘DV带无损转换为AVI文件需要占据11－13GB的硬盘空间，因此如果条件允许应当尽量配置大容量硬盘。必要时可配置两块硬盘，一块作为系统盘，另一块做素材盘，这样可提高磁盘效率。

还需要有软件支持，Windows XP自带的软件Windows Movie Maker、友立公司的绘声绘影，以及Adobe公司的产品Premiere都可进行后期的非线性编辑。

剪辑是很耗费时间和精力的事情，特别是很多素材在一起时要有足够耐心去看拍摄的素材，刚开始应当先预剪，再粗剪。预剪是将在同一地点拍摄的素材按照影片需要的时间顺序排列。粗剪时要将确定不用的镜头删去，然后再根据具体需要对剩下的素材进行取材。

通常来讲，电影剪辑需要以下几个步骤，其中部分步骤与校园DV作品的制作有所区别，也有个别步骤可以省略或者跳过：1.胶转磁；2.离线编辑；3.音画同步；4.预剪；5.粗简；6.最后剪辑；7.配光；8.混录；9.合成发行。

其中对导演最重要的就是获得最后剪辑的权利。不同的剪辑师对作品的理解不一样，剪辑出来的效果就不同，而导演则想让拍摄的电影符合自己的想法，所以导演既要拥有最后剪辑的权利，又要尽量避免和剪辑师发生冲突，这的确是一门艺术。

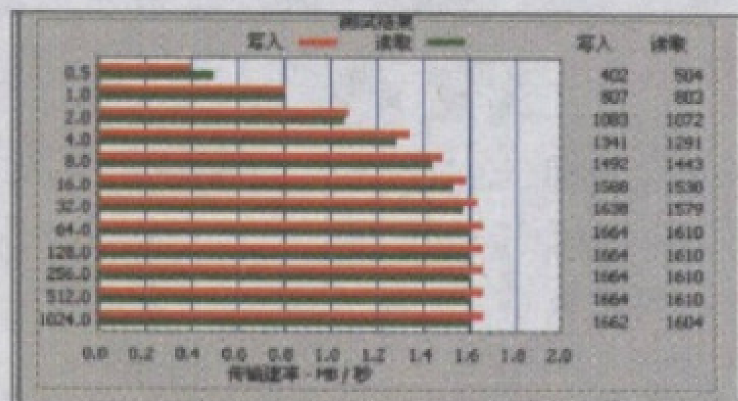
结语：感受生活

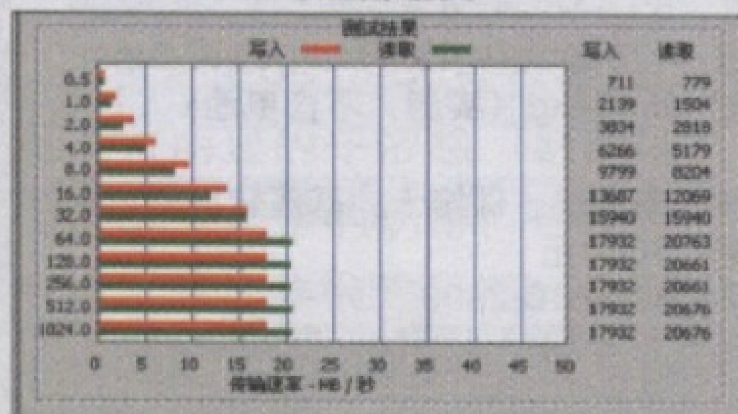
记得一次拍摄DV短片，后期没有一台性能特别出色的电脑，于是组内的成员就各自从自己电脑上卸下板卡，凑成了2GB内存，400GB硬盘的电脑完成了后期剪辑。从那以后，每次自己看到那张电脑的照片都会很感动。对于拍摄DV作品，团队合作相当重要，每个人都有自己的才华和优势，只有团结起来才可促进整个集体进步。

一台DV，一个三脚架，一块1394采集卡，一张非线编辑软件的光盘，这就是拍摄一部简单的DV作品需要的设备。DV是一项实践性很强的技术，如果不拍摄，看再多的理论书籍也不能帮助你拍出来的作品可以和大师比肩。不要让你手中的DV闲置，用镜头记录生活，感受生活才是最重要的事情。P

■晶合实验室 魔之左手

超高速时代——新款高速存储卡及读卡器测试


普通USB 2.0读卡器最高支持到1.7MB/s的传输速度


Transcend高速读卡器可得到高10多倍的速度

随着数码设备越来越广泛的普及，对存储设备的需求也逐渐旺盛起来，而高像素相机、高清晰数码播放器、高画质数码摄像机等产品，则对数码存储的容量和速度有较高要求，不过对价格比较敏感的内地用户一直比较关注的是容量和价格比，对速度的需求并不高。最近一段时间，随着闪存的大幅度降价，追求高容量产品的用户可用很低的价格得到1GB～2GB的闪存产品，一些消费者——例如经常采用RAW类型进行数码摄影的专业级用户，使用高档掌上设备或娱乐设备的高级玩家等，则对高速存储卡有着非常迫切的需求。

继60×、100×的闪存卡之后，Apacer（宇瞻）和PNY推出了更加高速的MMC卡产品，其中Apacer是内地用户比较熟悉的品牌，但PNY（PARIS and NEW YORK）这一品牌在内地的影响力并不大，它是一家在欧美相当有影响力的厂商，主要生产内存、闪存、数码娱乐产品，以及消费级和工作站级专业显卡。



宇瞻MMC+PLUS

在Apacer的MMC+PLUS闪盘上，我们可看到其标称速度已达到了290×，也就是说理论速度为43.5MB/s，已接近了USB 2.0接口的理论传输速度，而PNY的产品上虽然没有标注倍速，但+PLUS的型号标识也同样说明了它的能力。

在实际测试中，我们发现普通的USB 2.0接口读卡器完全无法发挥这两款产品的速度优势，我们采用Transcend高速读卡器，其支持的最高读写速度可达到19MB/s和30MB/s左右，从ATTO Disk Benchmarks 2.02的测试上看，可明显看到它与一般USB 2.0读卡器的区别。



PNY MMC+PLUS闪存，添加了金属薄盖，有利于散热

从测试上看，两款产品的最高读取速度都可达到20MB/s以上，PNY产品的写入速度则要更高一些，Apacer产品的读取速度有时表现得更好一些。两款产品对于常见的RAW文件存储和掌上设备的存取等应用来说，都可完全轻松应付。

项目		Apacer+Transcend高速读卡器（读取/写入）	PNY+Transcend高速读卡器（读取/写入）	Apacer+普通USB 2.0读卡器（读取/写入）	PNY+普通USB 2.0读卡器（读取/写入）
SiSoftware Sandra（KB/s）	256KB	18091/1463	16192/2807	1566/823	1540/1101
	2MB	18807/5052	18500/8090	1570/1365	1570/1502
	64MB	18569/6554	18569/9830	1092/1092	1092/1092
ATTO（KB/s）	1024KB	19418/11361	20676/17932	1609/1664	1604/1662

Apacer&PNY存储卡

- 超高的存取速度
- 高容量
- 高速读写需要设备的特别支持
- 体现了未来闪存发展方向的产品

Transcend读卡器

- 提供了突出的显存读写速度
- 几乎可兼容市面上的所有存储卡产品
- 仍然存在速度瓶颈
- 大容量高速存储卡的最佳拍档

Apacer&PNY存储卡

实际容量：974MB/1.90GB
体　　积：32mm×24mm×1.4mm
重　　量：2g（实测）
附　　件：均为样品，待定
价　　格：均为样品，待定
咨询电话：Apacer 021-62264722
　　　　　PNY　800-830-9243

Transcend读卡器

体　　积：32mm×24mm×1.4mm
重　　量：约2g（实测）
附　　件：样品暂无
价　　格：200元
咨询电话：010-82659969



创见TS-RD13R高速读卡器



板载高速闪存控制芯片和USB2.0芯片

■晶合实验室 别理我

iPod的美丽伴侣——iPod Hi-Fi多媒体音箱



- 优秀的工业设计
- 音质出色
- 价格昂贵

编:如果不考虑价格，iPod Hi-Fi不仅是iPod系列播放器的绝配，用来做卧室或者郊游时的音箱也很不错，特别适合时尚有车一族选购。

中高频扬声器尺寸：80mm（3英寸）
低频扬声器尺寸：130mm（5英寸）
频响范围：53~16kHz（官方标注）
体　　积：175.3mm×431.8mm×167.6mm
重　　量：6.454kg（实测，不含电池）
附　　件：电源线、保修卡、基座转接器×8
价　　格：3600元
咨询电话：800-810-2399

Hi-Fi这个单词是有一定分量的，敢于搭上这个单词的音箱，如果不是滥竽充数，就确有值得一书之处。iPod（系列）播放器取得空前的成功，但这显然不是苹果止步的地方，一个富有创新的公司总会把触角伸到大家不太容易想到的地方，例如为它的播放器量身定做一个音箱，如果愿意，你还可带着这一对“情侣”去户外享受一番。

和绝大多数具有移动属性的多媒体音箱不同，iPod Hi-Fi的质量达到6.454kg（实测），也就是说它的第一诉求是高素质的音频回放，移动性被放在次要位置。iPod Hi-Fi采用整合式箱体设计，无需组装，它延续了iPod系列的外观设计——黑、白、光洁、简约，从样片和我们以往iPod系列的文字大家可很直观地欣赏及了解，这里不再赘述。音箱的工艺水准相当高，从接缝部位的密闭、材质的光滑度乃至防尘罩四角的金属脚柱等细节都能很好体现。

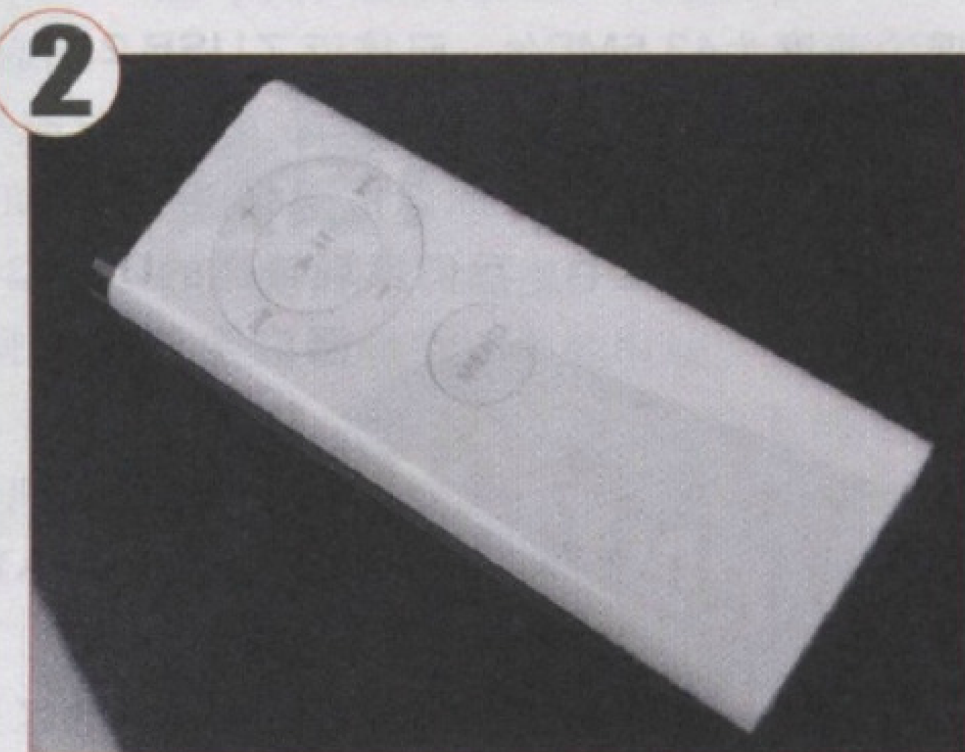
iPod Hi-Fi是iPod（系列）的最佳搭档，在它的顶部有一个基座适配器，凡是有基座的iPod均可直接接驳进行播放。苹果为不同尺寸的iPod提供了8个可更换基座转接器，从iPod 40G到iPod with vidio 60G……iPod nano，均在支持范围内。对于那些没有基座的iPod，如shuffle系列，使用一根音频线直接输出至电池仓位下方的Audio in即可，也就是可接其他MP3、PC、CD……注意！该接口同时也是S/PDIF光纤数字迷你接口，可接驳数字信号。

iPod Hi-Fi的操控通过基座适配器前面的触摸式音量控制键和Apple Remote遥控器完成，遥控器精致简约，其操作和iPod机身上的操作并无太大区别，不过它只能与有基座的iPod配合才可完全发挥功效。

iPod Hi-Fi的移动性体现在箱体背部的电池仓设计上，搭载6块可选购的D-cell电池，就可脱离市电使用，当然，重达6.454kg的质量，人力背负显然有点勉强。音箱还有一个电力设计值得一书，在采用市电供应时，iPod Hi-Fi可为iPod充电，保证了整个音频系统的持续工作能力。

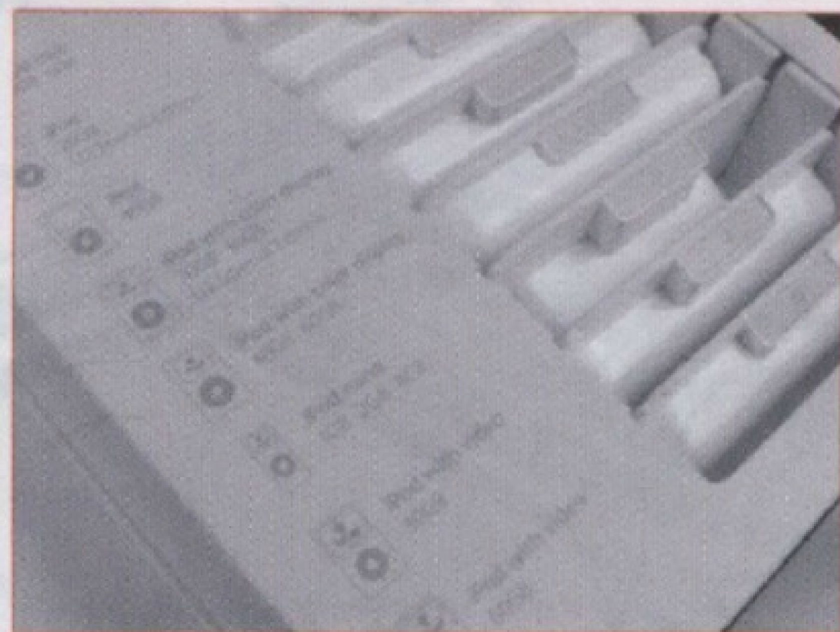
iPod Hi-Fi采用了双层塑料外壳设计用以增强机身强度，足够大的质量也抑制了谐振的影响，音箱使用2个80mm（3英寸）全频扬声器和1个130mm（5英寸）低频扬声器，从音箱结构图可看出3个扬声器并不是简单堆砌在一起，而是设计了独立的内部腔体的。iPod Hi-Fi具备数字信号处理能力，有效避免了模拟传输所带来的信号质量恶化。在iPod系列播放器的扬声器菜单中，音调控制特别针对iPod Hi-Fi提供了


iPod Hi-Fi的扬声器，空间紧凑


简约精致的Apple Remote遥控器


插上iPod nano后的基座适配器

额外的EQ设置，可注意利用。


可更换的基座转接器，可适用各种iPod

如果以传统的眼光来看，iPod Hi-Fi紧凑的外形设计很难提供足够宽广的音场，一开始我们也是这么预计，但它的实际表现让我们不得不佩服苹果的设计师，它不仅横向音场较宽，纵向也层次分明，即便把它放在以往的中高端音箱评测中，也是比较少见的。

我们尝试了不同音源的组合以考察其音质——音箱+iPod nano、音箱+MP3播放器、音箱+轩辕2496声卡模拟输出、音箱+轩辕2496声卡数字输出+SVDAC01 Plus解码器。iPod Hi-Fi与iPod系列组合相得益彰，通过对音色的修饰来匹配iPod音频输出。有损压缩音频（例如MP3、苹果自己的ACC）实际牺牲了部分高频，iPod Hi-Fi有对应增益，在高品质APE音频的回放中（特别是数字输出），音箱的这一特点或多或少有一些负面影响，我们承认它“好听”，但好听并不代表Hi-Fi，客观地讲这一点比较矛盾。

搭配iPod nano播放器时iPod Hi-Fi的表现具有代表意义。音箱的高频比较亮丽，适当的增益让音色通透，同时也没有明显的干涩感（数码味）；中频比较敦厚，音色中性略偏暖，具备较高的解析力，特别要提及的是虽然苹果没有标注音箱的功率，但相信在15～20平米面积内使用是没有问题的，功率饱满的回放对各个频段都有益处；音箱的中低频衔接很好，在100Hz～200Hz范围内无论是力度、动态、瞬态，都有优秀的表现，而这一频段恰好是时尚电子乐常使用的频段，在低于100Hz的频段，力度衰减较严重，下潜能力有限。P

■晶合实验室 热血废人

追随音乐的色彩——索尼CE-P MP3播放器



- 可不再使用SonicStage软件进行音源的转换过程
- 电池续航能力令人满意，机身重量控制也较为得当
- 机身细节与屏幕还有一定可提升空间
- 索尼进行市场探索的一款产品，在做工与音质上稍有缩水表现

容　　量	256MB/512MB/1GB
文件格式	16～384kbps MP3/32～192kbps WMA/WAV
显 示 屏	26万色LED显示屏幕
接　　口	耳机接口/USB 2.0
尺　　寸	73mm×46.5mm×16.2mm（最大尺寸）
重　　量	43.7g（实测，含电池）
附　　件	耳机/USB数据线(送测样机)
价　　格	799/999/1199元
咨询电话	800-820-9000



1 屏幕显示效果尚可


2 机身顶部的miniUSB接口保护盖严重破坏了整机的美感

对于大多数购买或使用索尼MP3播放器的用户来说，使他们爱不释手、津津乐道的也许不一定是出色的音质，更多时候，吸引他们的是索尼出色的造型设计与精湛的做工。新的CE-P系列价格相对平实，总体上看，外形设计依然可圈可点，但精细度相对A系列的高端产品有所下降。金属质感的塑制外壳构成了CE-P的主体，正面覆盖的透明有机玻璃有效地保护了1.5英寸26万色LED显示屏幕（分辨率为128×128）。机身底部弧形环状握柄，不仅可作为挂环使用，还提供了整机良好的把持感。屏幕下方的3个主要按键用来掌控歌曲的播放，中间键被设计成4向导航键，成为主要操纵按键。内置功能并不多，可以说是索尼固有的特点，保留了FM收音机与多种录音功能，并增加了日历与时钟，操作简单。

与以往的索尼MP3播放器不同，CE-P彻底放弃了索尼公司力推多年的AAC3/AAC3 Plus音乐格式，而仅支持MP3与WMA文件格式。对用户来说，减少了使用SonicStage软件对音乐进行转换的过程，拖拽拷贝便可使用。CE-P标配耳机为E808，试听中CE-P对比索尼前期产品，在音色上少了些渲染，相对比较清淡。送测产品并没有附带充电器，采用USB接口充电4个半小时，可连续使用15个小时左右，内置锂电的续航能力依旧出色。P

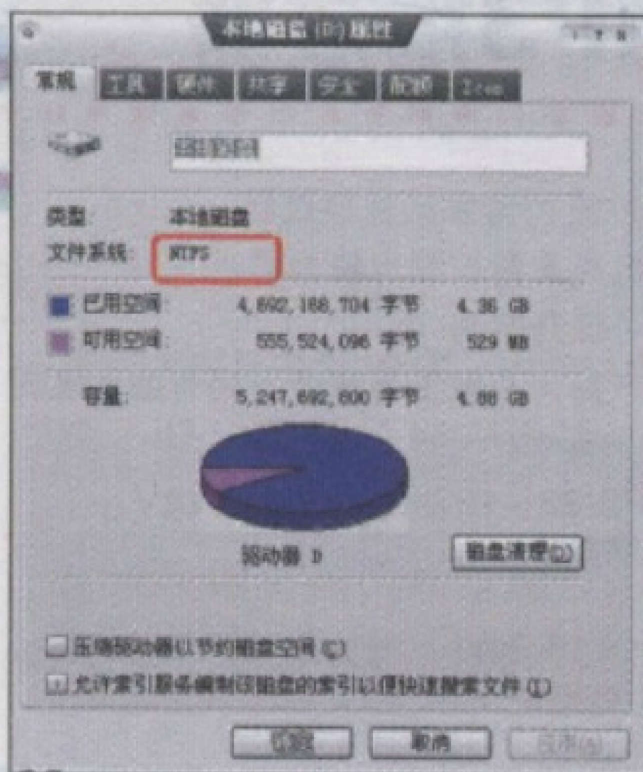
安全齐把关

系统篇

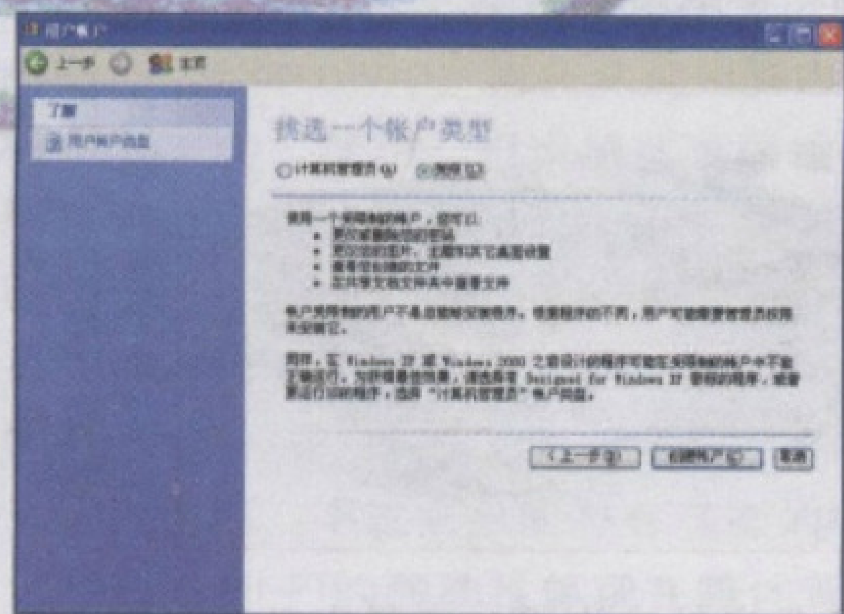
■广东 GZ
天津 李远

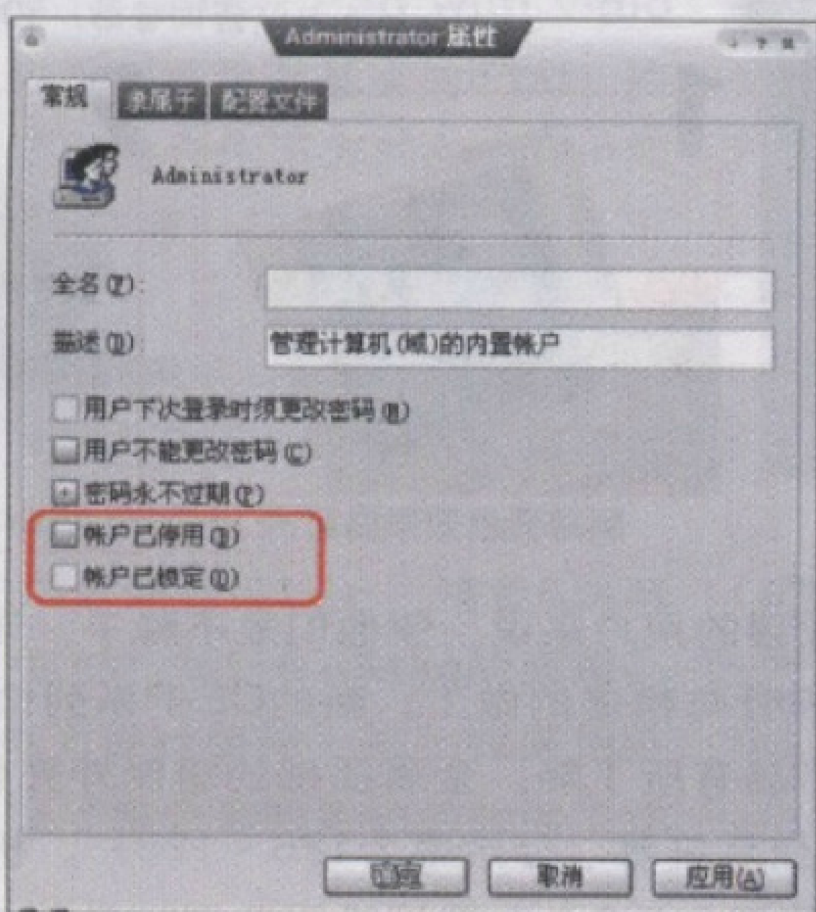
一、本地账户设置

WinXP操作系统安全的核心部分是账户系统，对于账户系统正确的设置是保证整个系统安全的前提，而由于账户系统的基础是NTFS文件格式的硬盘分区，因此用户应先确定计算机硬盘分区的文件系统为NTFS。


图1

这是在安装WinXP操作系统时应该选择的分区格式，用户在"我的电脑"中用右键点击硬盘分区并选择"属性"，可查看确认硬盘分区当前的文件系统（**图1**）。如果硬盘分区使用的依然是FAT文件系统，那么必须先把文件系统转换成NTFS，选择菜单"开始"→"运行"，输入"cmd"并点击"确定"打开命令行窗口。然后在命令行窗口中，执行命令"convert x: /fs: ntfs"，其中x是驱动器的盘符。这是一个无损的转换过程，并不会丢失被转换硬盘分区上已有的任何文件数据，所以用户可尽管放心地执行转换。


图2

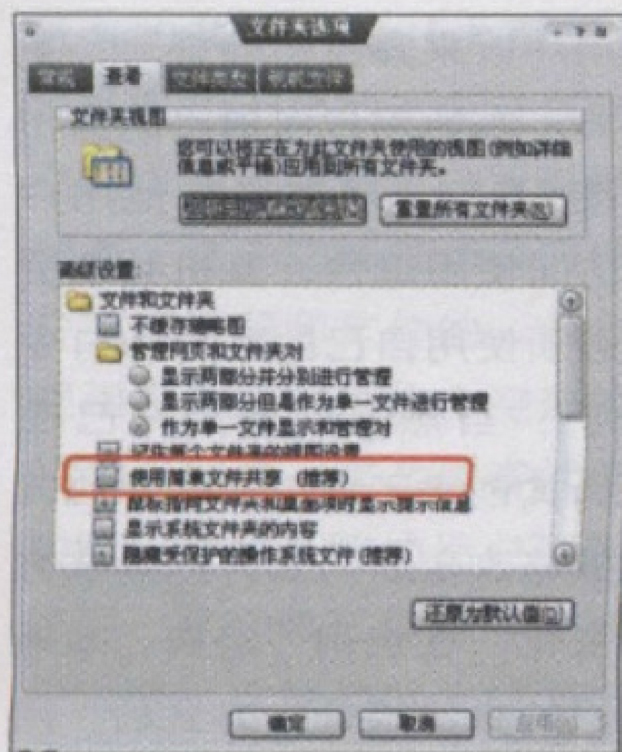

图3

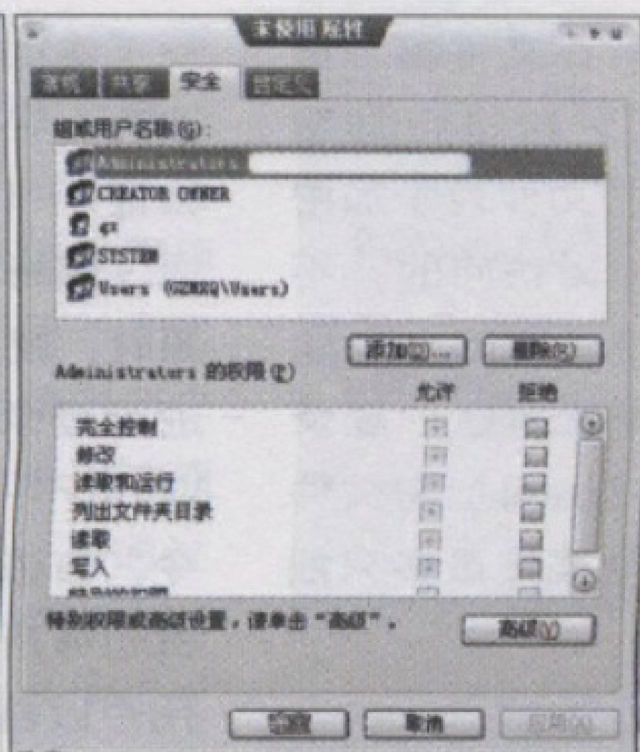
WinXP安装时用户至少需要创建一个计算机管理员权限账户，往往在没有其他人分享计算机的环境中，许多用户也通常将其作为日常使用的登录账户，而并不会考虑创建更多的账户。事实上这是一种极不安全的使用习惯，由于WinXP并没有User Account Control功能，使用管理员账户登录操作系统，只要感染木马病毒恶意程序整个系统也就不再存在安全可言。所以用户在"控制面板"→"用户账户"中至少创建一个受限用户，作为自己日常使用计算机的登录账户（**图2**）。

注意不要忘记给账户设上可靠的强密码，事实已证明6位以下密码破解几乎是瞬间的，只有至少8位以上位数的无意义数字、字母以及符号混编的密码，才可称为基本可靠的强密码，这是用户设置账户密码应该遵循的基本原则。这里一个特例是WinXP安装后默认创建的Administrator用户，它拥有计算机的最高管理权限，而WinXP正常启动是看不到Administrator用户的。许多用户在安装时会因为一直按"下一步"而没有给Administrator用户设置密码，所以用户在系统正常模式下创建另一个拥有管理员权限的账户后，然后进入WinXP的安全模式在"控制面板"→"计算机管理"→"本地用户和组"项里为其添加强密码（**图3**）。

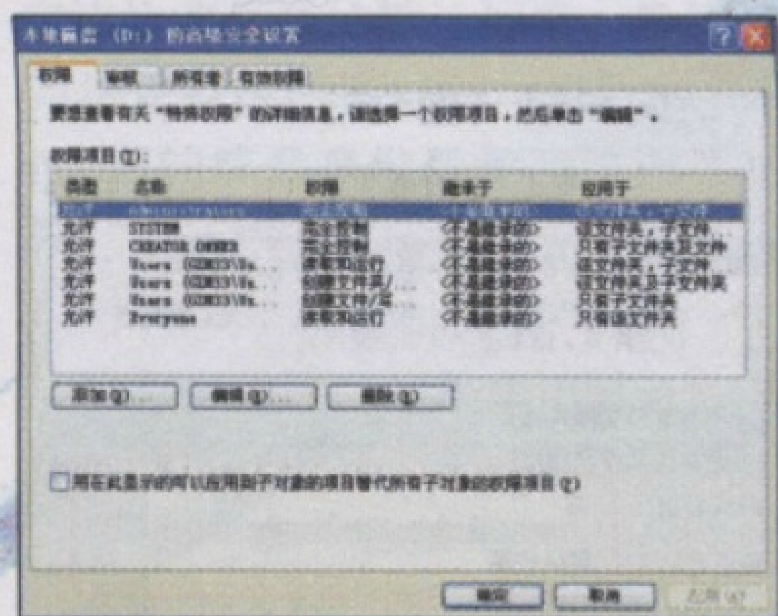
默认下受限账户就会对操作系统起到一定的保护作用，但这种默认的权限保护并不严谨和全面，用户必须自己去进一步完善账户权限设置。首先WinXP有一个非常糟糕的系统默认设置是"简单文件共享"功能，虽然能方便用户使用却带来许多安全漏洞，要进行权限设置必须首先取消这种默认共享连接方式。打开"我的电脑"，选择菜单"工具"→"文件夹选项"，点击"查看"选项，在"高级设置"中取消"使用简单文件共享（推荐）"（**下页图4**）。如此设置后，计算机中的文件和文件夹属性就会出现"安全"选项卡，用户可

全方位保护计算机安全

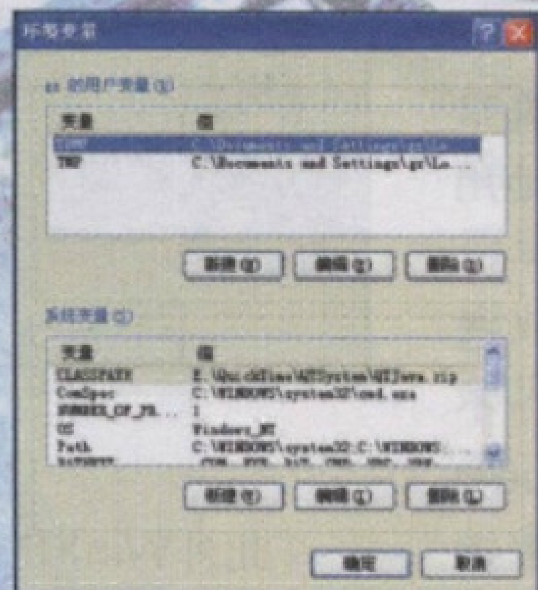

图4

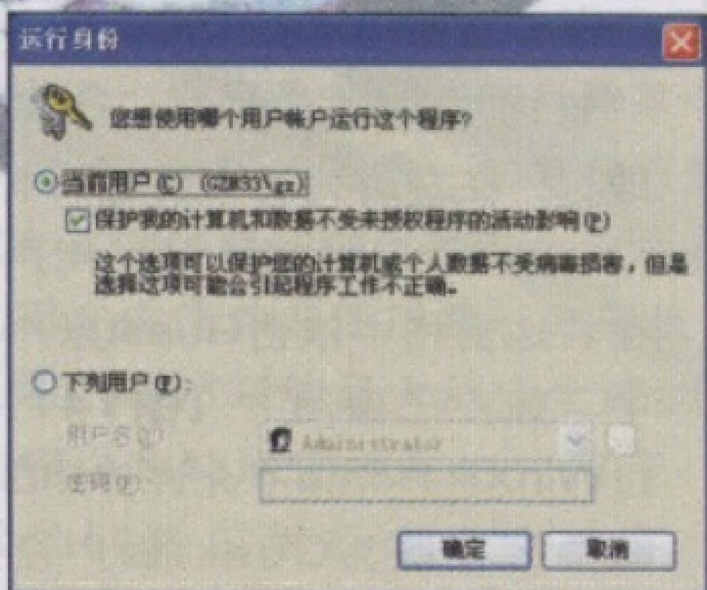

图5

对其设置各种账户的详细限制，这一点对于系统安全非常重要（图5）。例如默认受限账户虽然不能直接创建和复制文件，却仍然能创建和复制文件夹，当然也能编辑包括在文件夹内的所有文件，尤其是自有账户文件夹，对于病毒木马而言这仍是一个突破口。因此用户可设置具体的系统目录和文件对于受限用户的拒绝写入权限，也就能避免木马病毒在受限用户环境下潜入系统文件夹的行为，需要绝对保密的用户数据则可设置受限账户无任何权限，那么即使感染木马病毒也绝无数据失窃之忧（图6）。有效设置受限账户环境能大大提高系统的应用安全，而其应用限制所带来的麻烦绝非想象中那么巨大，如果

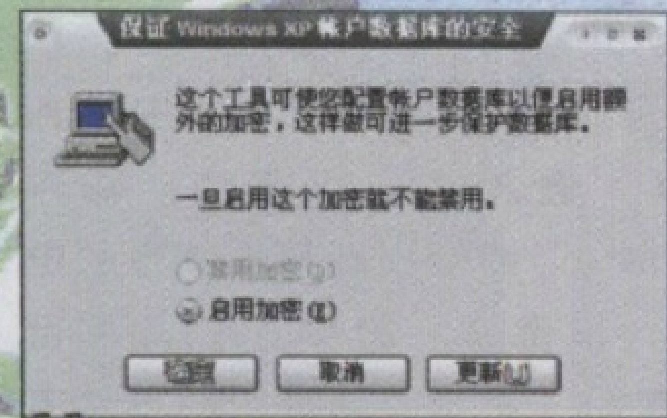

图6

适当调整操作系统默认的环境变量以及应用程序默认的环境变量（图7），即使不使用用户快速切换登录，也可使用临时权限分配功能解决大部分应用问题（图8），而关键是这些应用行为都是在用户监控的前提下完成的。


图7


图8

不过Window XP的账户系统无法避免被修改破解的问题，放在公共环境的计算机账户的安全性仍然是极脆弱的，这种情况下使用Syskey进行SAM数据库加密保护必不可少。在开始菜单的“运行”中输入“Syskey”，点击确定启动Syskey设置窗口（图9）。在设置窗口中点击“更新”按钮，然后在新窗口中选择密码启动，输入一个密码，点击确定按钮（图10）。这样做将使操作系统启动时，在往常输入用户名和密码的登录界面之前，出现窗口提示“本台计算机需要密码才能启动，请输入启动密码”（图11）。这便是刚刚Syskey创造的第一层密码保护，这样起到了密码系统双重加密的作用，不露痕迹地修改账户密码就不再可能。Syskey启用后是不可逆的，它会对存入SAM文件的内容先进行加密，同时也会修改添加新的注册表信息。另外启用Syskey时也可选择“在软盘上保存启动密码”，这样将生成一个密码软盘（可复制），启动时


图9

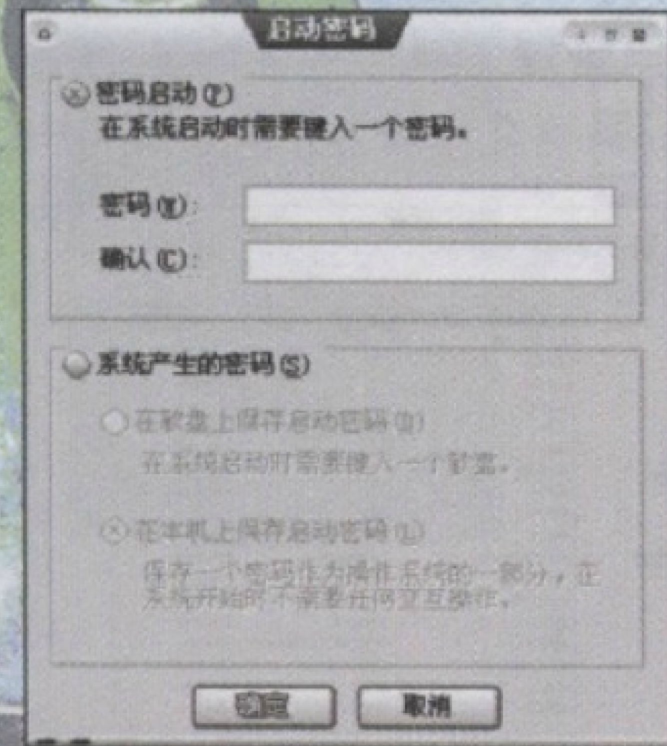
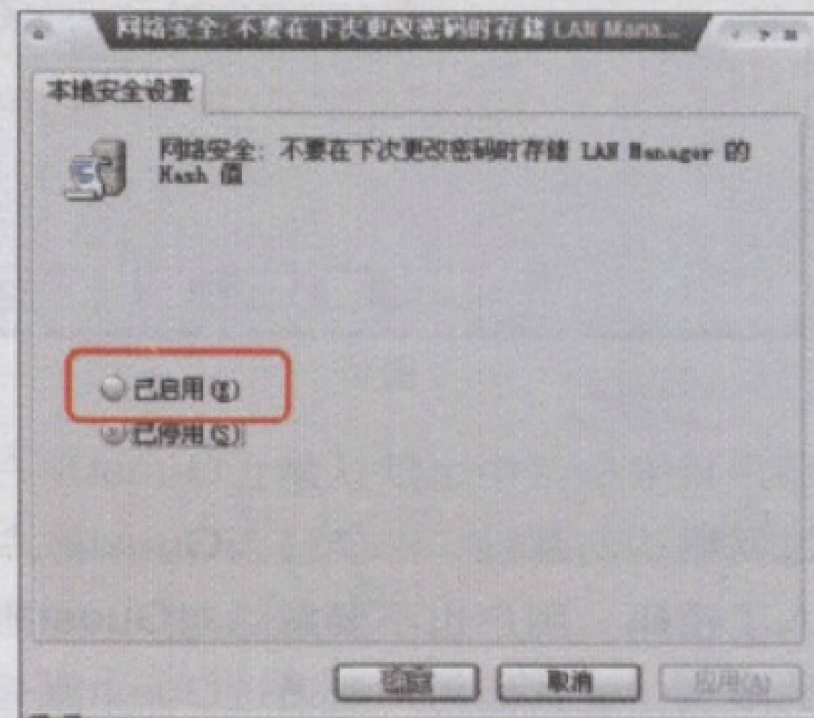

图10


图11

需要插入这张软盘才能进入操作系统。或者选择“在本机上保存启动密码”，Syskey依然会对SAM文件进行加密但启动时不会需要密码，除非用户有信心能从物理上控制计算机，否则不要采用存放在本机这种方式。Syskey加密能基本解决账户密码修改的攻击，但依然不能解决密码破解的问题，因为SAM文件总是很容易被泄漏。关键在于使系统的SAM文件不要保存“LM Hash”，使用通过使用“组策略”实现NoLMHash策略。在“组策略”中，依次展开“计算机配置”→“Windows 设置”→“安全设置”→“本地策略”，然后单击“安全选项”。在可用策略的列表中，双击“网络安全：不要在下次更改密码时存储LAN Manager的哈希值”，单击“启用”按钮，然后单击“确定”（图12）。完成设置后再次修改系统中所有账户密码使设置生效。


图12

物理破解攻击是WinXP本地账户安全的最终办法，对于类似硬盘挂接第三方计算机的物理攻击，WinXP的账户系统确实很难保护数据安全，唯一的办法就是对于需要保护的文件数据进行EFS加密。用户只要使用鼠标右键点击需要加密

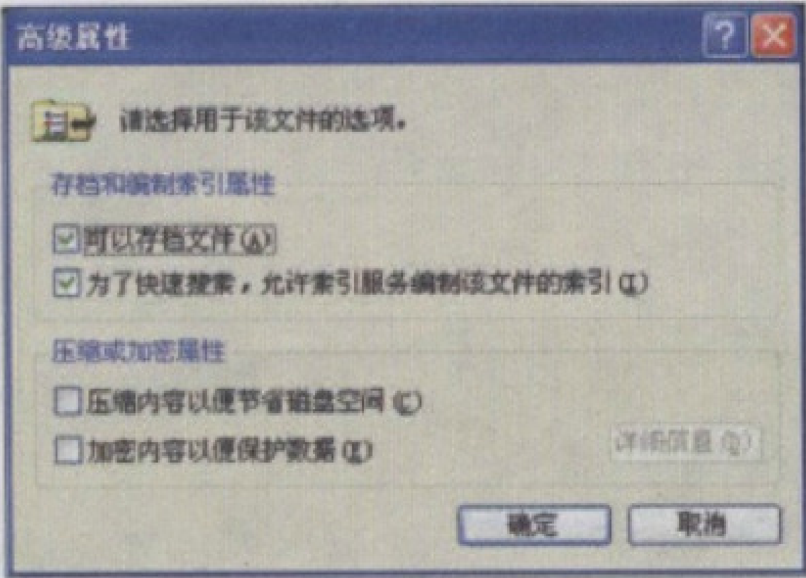


图13

的文件或文件夹，然后在文件属性面板的高级面板中就能轻松进行加密（**图13**），所有的加密文件对于加密账户而言都是透明无障碍访问的，不会有任何应用上的麻烦。EFS加密能使物理破解失效，如果没有账户登录是无论如何都无法直接访问加密文件的，第三方系统或硬盘挂接最多只能删除加密文件而已。

二、网络权限设置

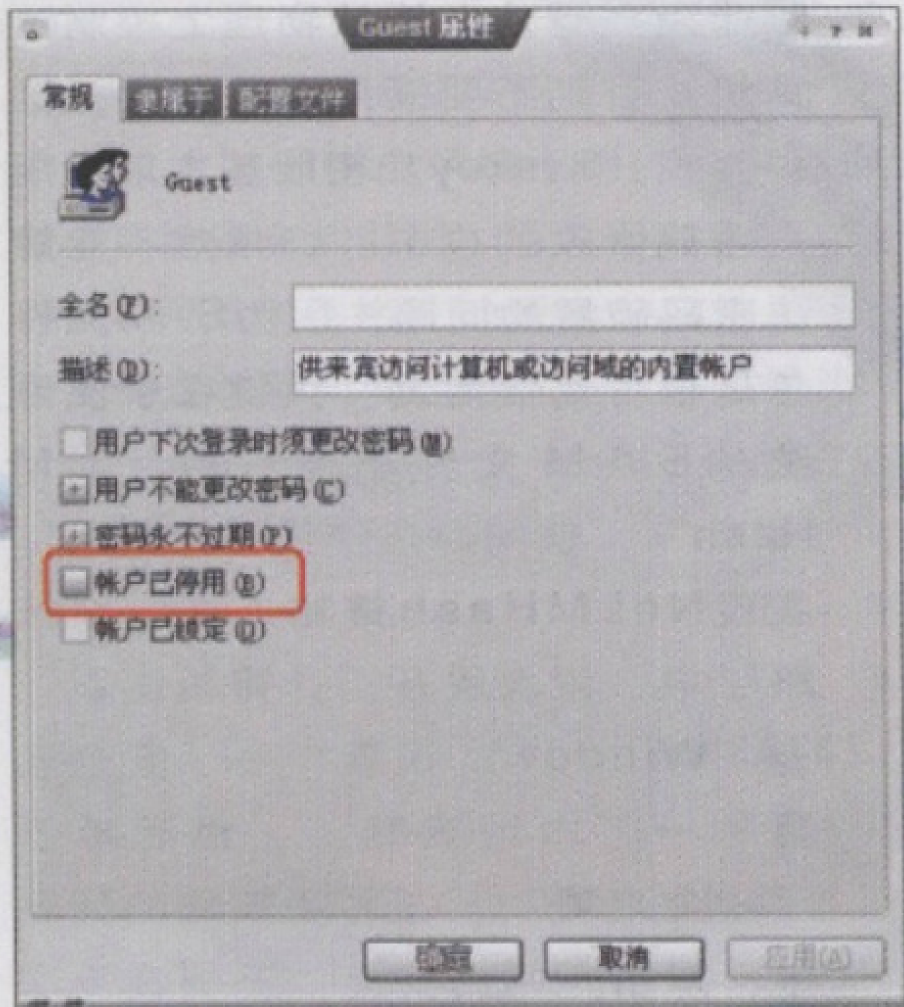


图14

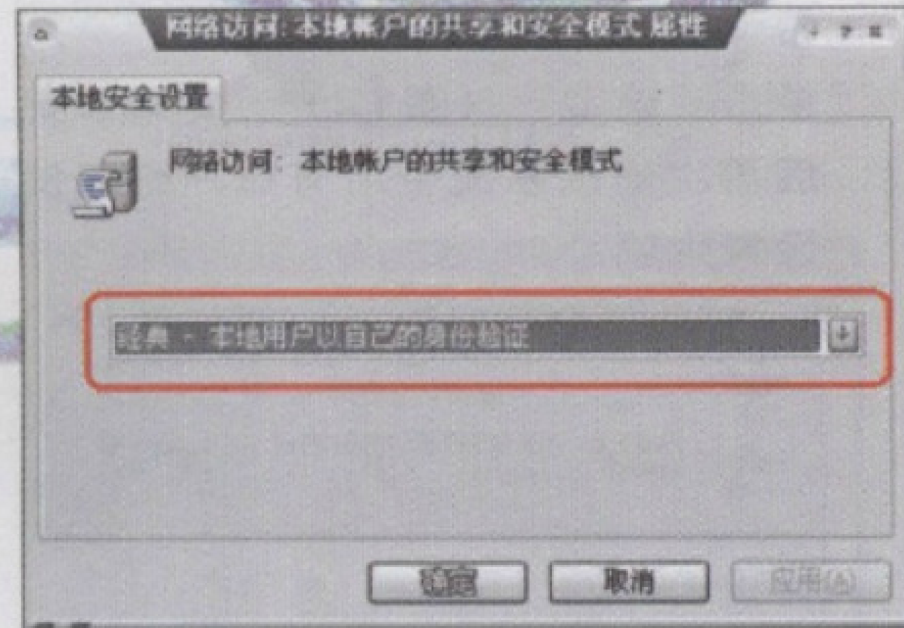


图15

来自于网络的安全问题要远远高于系统本地，要防止来自网络的攻击，用户必须正确设置连接和端口，前提还是先取消WinXP的"简单文件共享"功能。默认情况下WinXP的本地安全设置要求进行网络访问的用户全部采用来宾方式，应该先将系统默认的Guest来宾账户禁用。打开"控制面板"→"管理工具"，点击"计算机管理"。在左边列表中找到"本地用户和组"并点击其中的"用户"，在右边窗格中双击Guest账户，选中"账户已停用"（**图14**）。不过WinXP Home不允许停用Guest账户，只能为Guest账户设置密码。在"开始"→"运行"中输入"cmd.exe"打开命令行窗口，执行"Net user guest password"命令，然后进入"控制面板"→"用户设置"，设置Guest账户的密码。虽然Guest是默认的网络访问账户，但是WinXP安全策略的用户权限指派中也默认禁止Guest用户通过网络访问系统，即使已为Guest账户加入了密码，用户也不要解除对Guest账号的限制，使其他用户能通过Guest账号从网络访问共享资源。正确的做法是更改网络访问模式，在"开始"→"运行"中输入"gpedit.msc"打开组策略编辑器，依次在左边窗口选择"计算机配置"→"Windows设置"→"安全设置"→"本地策略"→"安全选项"，双击"网络访问：本地账号的共享和安全模式"策略，将默认设置"仅来宾"→"本地用户以来宾身份验证"，更改为"经典：本地用户以自己的身份验证"（**图15**）。现在当其他用户通过网络访问使用这台计算机共享资源时，就必须使用自己的账户和口令进行登录了，当然前提是用户已在WinXP中为其创建了相应的账户和口令。当该策略改变后，文件的共享方式也有所变化，在启用"经典：本地用户以自己的身份验证"方式后，用户可对同时访问共享文件的用户数量进行限制，并能针对不同用户设置不同的访问权限（**图16**）。

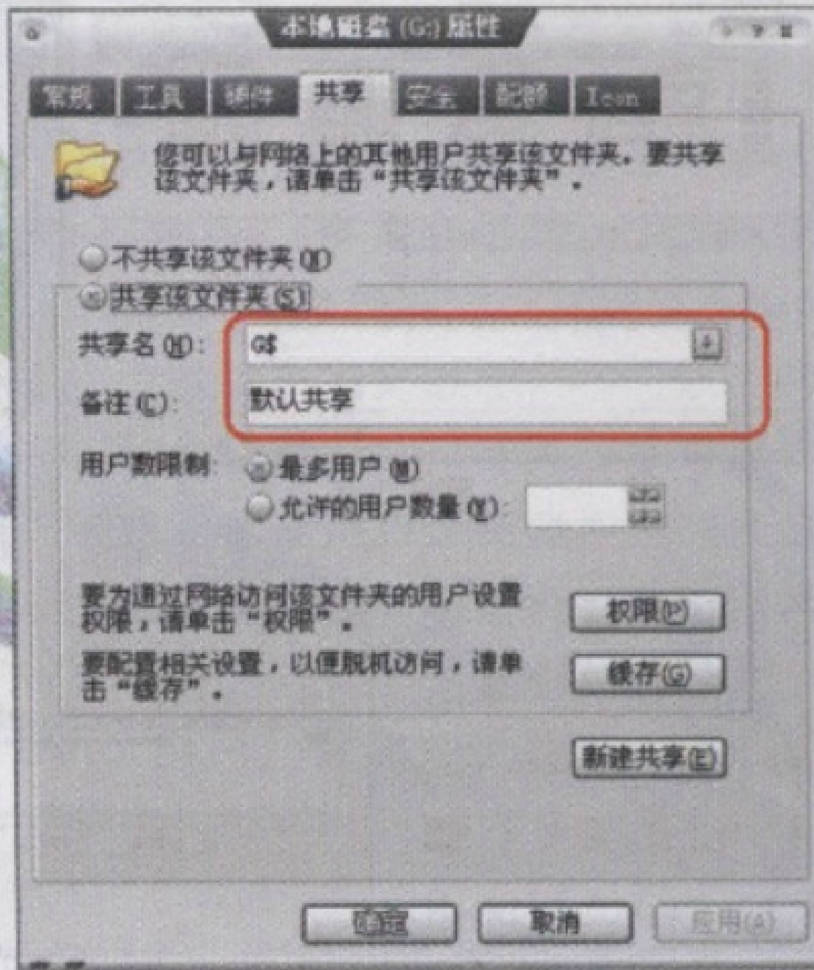


图17

此外WinXP系统中所有的硬盘驱动器都默认为自动共享，但不会显示共享的手形标志（**图17**），给网络安全留下了极大的隐患。事实上计算机的默认共享还不仅是硬盘分区，用户在"开始"→"运行"栏中输入"cmd"进入命令行窗口，输入"net share"命令，即可快速查看电脑中的共享资源，找到这些共享目录。如果对"命令提示符"的界面不习惯，用户也可依次打开"控制面板"→"管理工具"→"计算机管理"→"共享文件夹"，查看电脑中

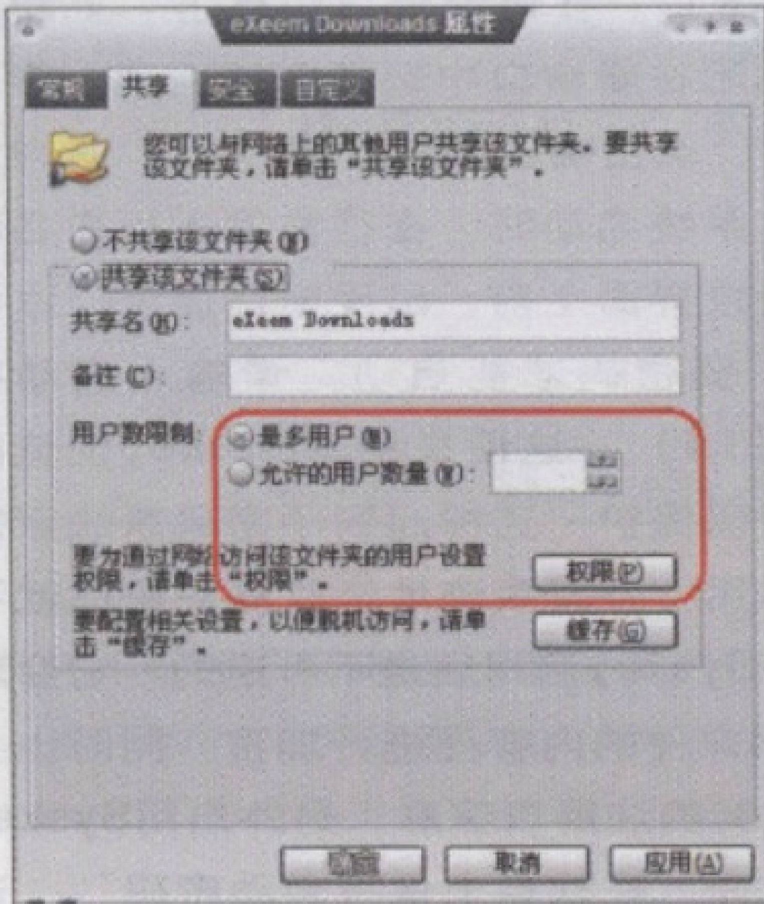
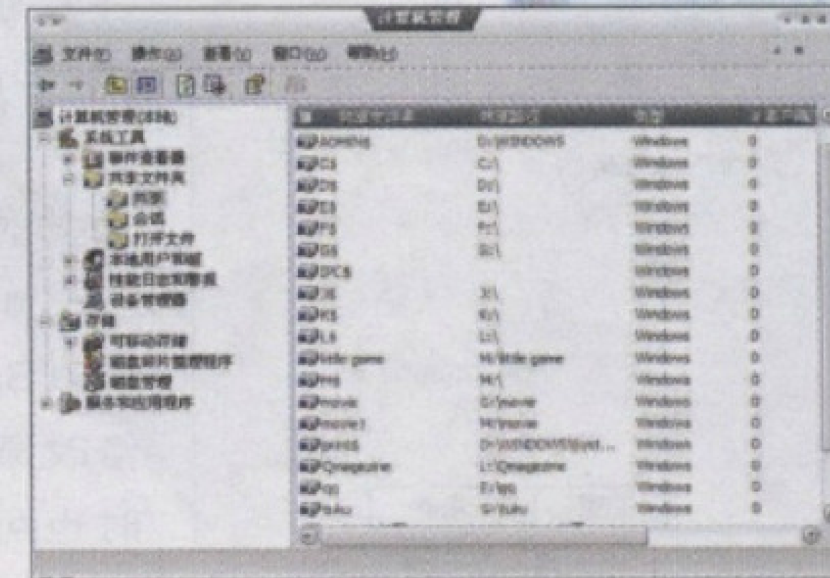


图16


图18

所有的共享资源（**上页图18**）。可发现WinXP是默认允许任何用户通过空用户连接得到系统所有账号和共享列表，这个功能是为了方便局域网用户共享资源和文件的，但任何一个远程用户都可利用这个空连接得到用户的账户列表。那么黑客就能利用这项功能，查找系统的用户列表，并通过使用一些字典工具对系统账户口令进行破解，这就是网上较流行的IPC攻击。要弥补漏洞防范这些网络攻击就应该修改系统的默认配置，最简单的方法是以Administrator或Power Users组的成员身份登录系统，依次打开“开始菜单”→“控制面板”→“管理工具”→“服务”，找到“Server”服务，停止该服务，并且在“属性”中将“启动类型”设置为“手动”或“已禁用”。不过停用“Server”服务也会同时停用“Computer Browers”服务，因此这种方法只适用于连接网络又不共享任何资源的情况。如果用户同时在网络上也共享资源，那么使用下面的方法。打开Windows自带的记事本，输入如下内容：

```
net share admin$ /del
net share ipc$ /del
net share c /del
```

如果还有其他硬盘分区如D盘默认共享，则在记事本中添加“net share d /del”，依次添加所有的默认共享资源即可。接下来将该文件保存为一个扩展名为“bat”的批处理文件，运用Windows的“任务计划”功能让该批处理文件在每次开机时自动运行（**图19**），如此每次开机后这些默认共享即可设置为不共享。

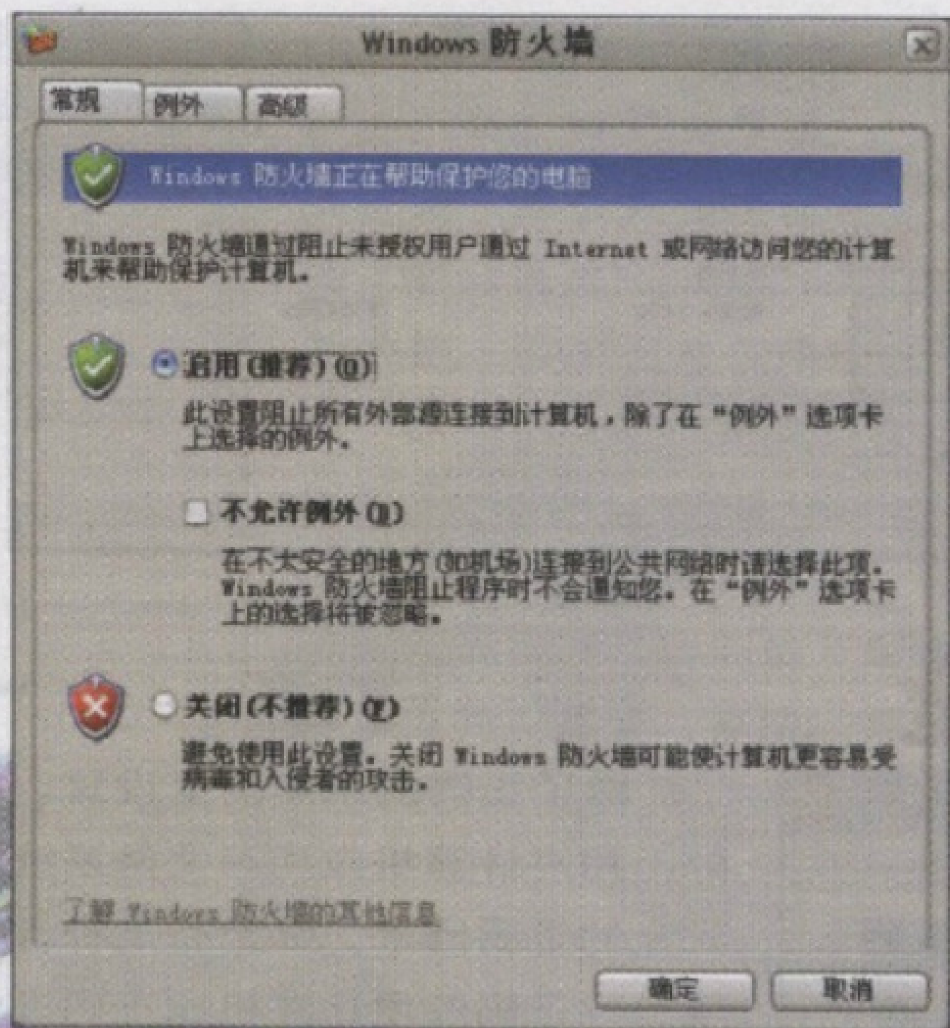


图20

消除掉网络连接安全隐患，用户接下来的工作是控制出入计算机系统的端口和流量，监视和检测来自网络的文件数据。计算机端口的工具用户可依靠防火墙，原版WinXP中在默认条件下会开放端口135、137、138、139和445，WinXP SP2中默认开放端口已减少至3个，如果附带的SP2防火墙是默认开启状态的话，甚至从网络上都扫描不出开放端口（**图20**）。不过WinXP SP2防火墙是一种只能阻截所有传入未经请求的流量的状态防火墙——这些流量既不是响应计算机请求而发送的流量（请求流量），也不是事先指定允许传入的未经请求的流量（异常流量），对系统中主动请求传出的流量并不作理会，而不像其他防火墙产品都是双向流量审核的防火墙。

WinXP SP2防火墙这样处理的好处是占用系统资源低，相应的网络应用效率高，缺点是无法限制具体某个应用程序访问网络，除非它会开启本地端口或接收向内的流量，如果它只是向外发送报文防火墙会视而不见，这样明显存在向外发送信息的安全漏洞，而且无法控制到具体的应用程序行为，因此用户应该考虑使用第三方流量监控的防火墙来代替默认的WinXP SP2防火墙。当然系统最大的安全威胁还是来自恶意软件（执行恶意任务的病毒、蠕虫和特洛伊木马），用户日常的网络应用行为，例如下载、收邮件等都会遭遇这些恶意软件，因此对于来源于网络的文件数据，用户必须安装一款防病毒软件来进行监控。WinXP SP2自身并不附带防病毒软件（未来会有Windows Defender之类的产品），用户应该选择能支持WinXP SP2安全中心实时监控的防病毒产品，这样当恶意软件强行结束防病毒软件进程时，WinXP SP2安全中心会马上告知用户。防病毒工具软件的正确应用对于用户有两点要求：一是用户必须养成定期全面扫描和升级病毒库的习惯，事实上大多数防病

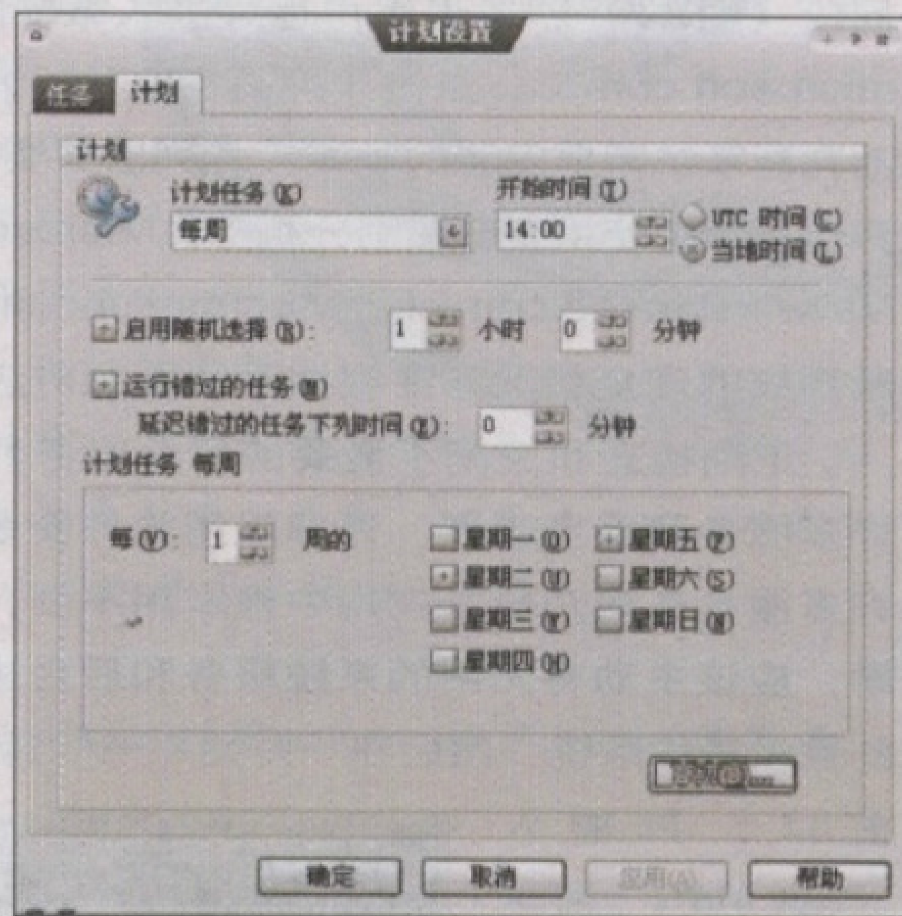


图21

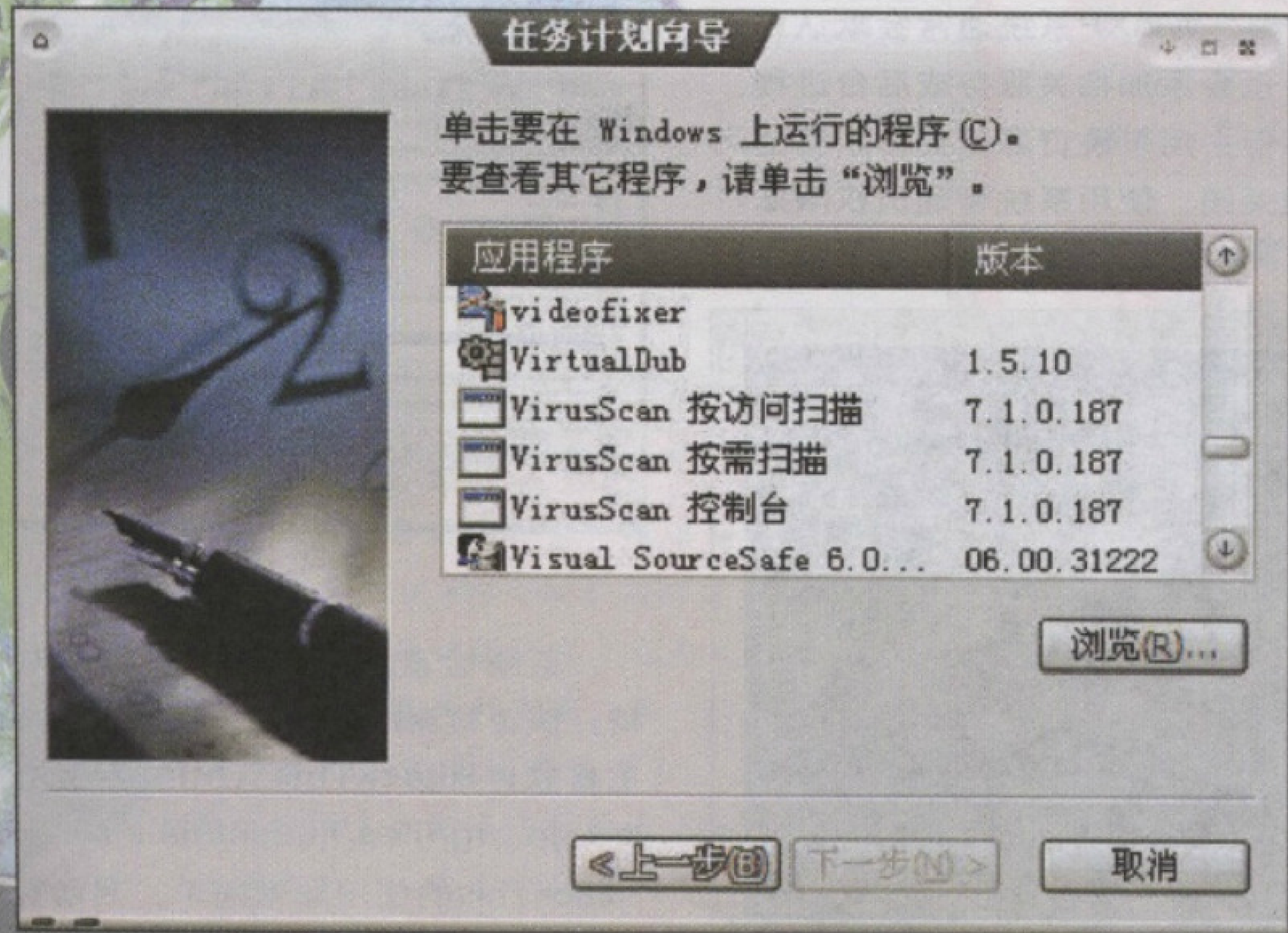


图19

毒工具也提供计划执行功能（上页图21）；一是必须永远打开防病毒软件的实时监控功能，任何时候都不要试图关闭它（图22）。

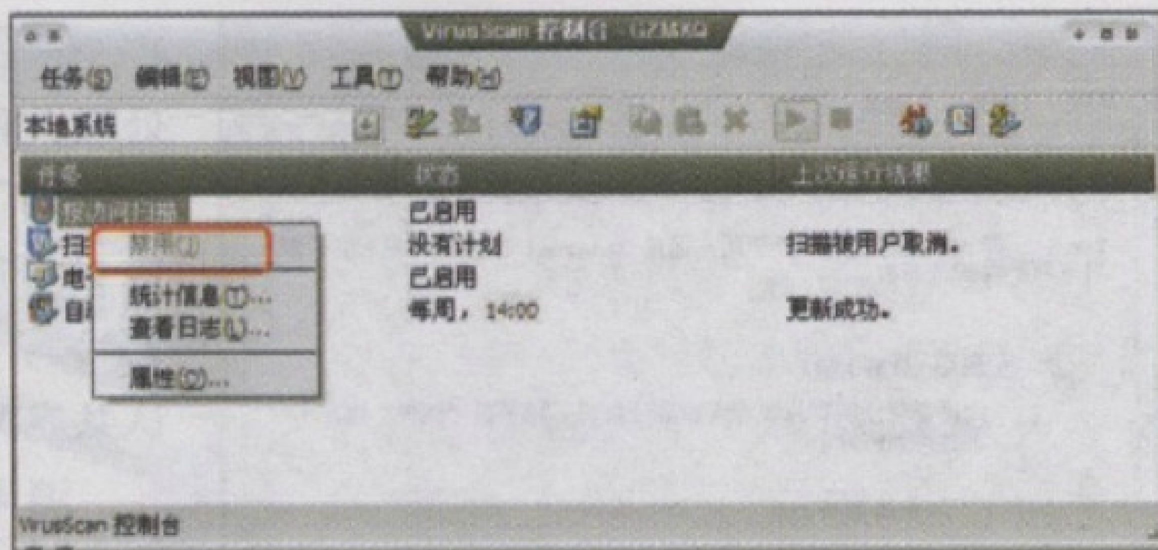


图22

三、日常应用安全

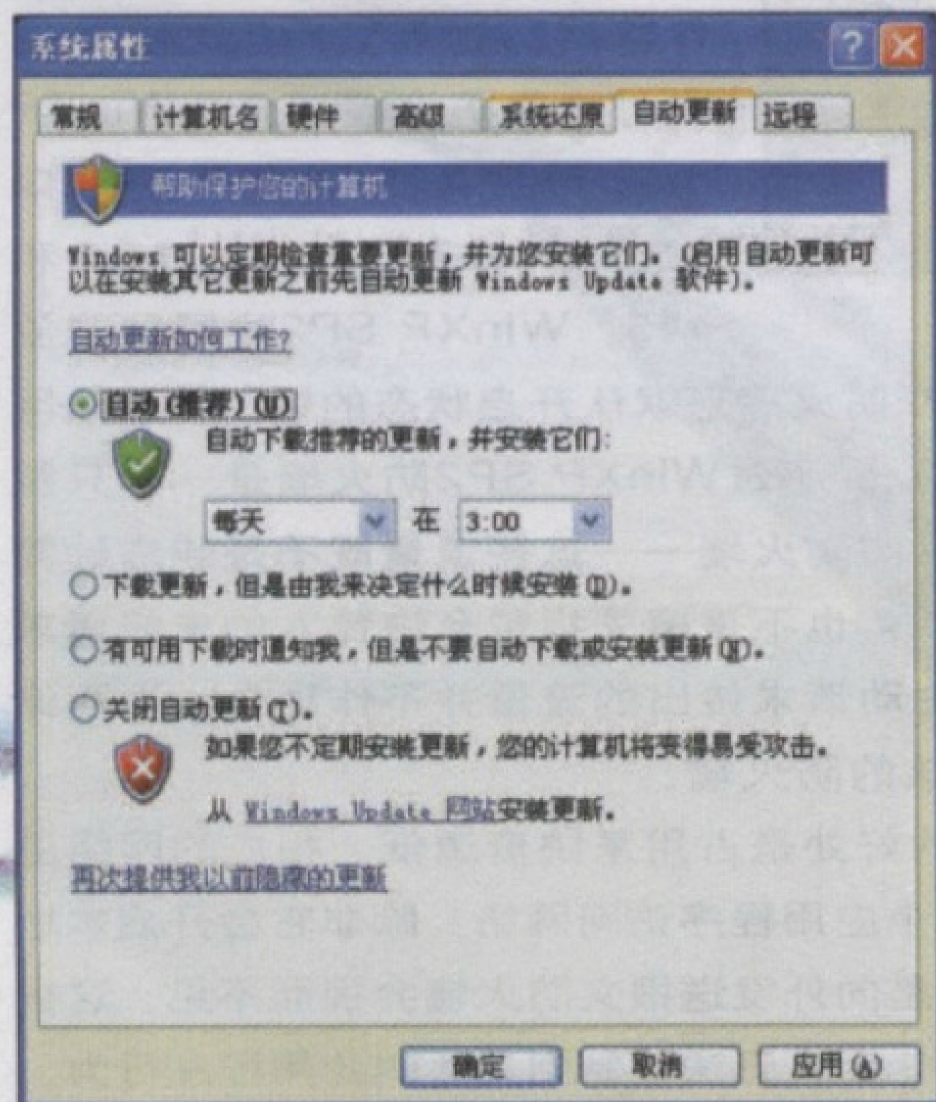


图23

除了正确的系统安全设置以外，用户计算机应用习惯是系统安全的重要因素，甚至在某种程度上，正确使用计算机比正确设置计算机更为重要。

用户应该定时升级系统补丁。Windows系统是否安全，最重要的还是看用户是否及时地给系统关键漏洞打上补丁，这必须是用户安装系统后首要完成的工作，也应该是用户常规检查项目。微软在WinXP中提供了自动更新工具，它能在你上网时自动查找需要更新的漏洞，用户只要进入“控制面板”→“系统”→“自动更新”对话框，可进行相关设置，想在比较空闲的时间安装更新，可选中计划安装一栏，然后设置好时间段（图23），或者用户也可进入微软的更新网站（http://windowsupdate.microsoft.com），点击欢迎页面上的“扫描以寻找更新”按钮，服务器将自动判断系统需要安装的补丁，并列出需要安装的更新供用户手动选择安装。用户也可考虑使用安全漏洞分析工具Microsoft Baseline Security Analyzer（http://www.microsoft.com/china/technet/security/tools/Tools/mbsahome.asp）来判断系统的安全状况，并根据系统漏洞对应打上所需要的补丁。

定期检查和关闭不需要的后台服务和进程。WinXP系统通常会默认启动许多服务和后台进程，许多应用软件安装后也会添加相关服务或后台进程，许多服务在用户日常应用中根本用不到，不但占用系统资源还会带来安全问题，应该主动将无用的系统服务和后台进程关闭。使用系统管理员权限账户的登录操作系统，然后在“开始”→“运行”中输入“cmd.exe”打开命令行窗口，再输入“net start”回车后用户就能查看系统目前正在运行的服务（图24）。在“开始”→“控制面板”→“管理工具”中双击“服务”，或者直接在“运行”中输入“Services.msc”打开服务设置窗口，选中要关闭正在运行的服务，然后在右键菜单中选择“属性”，切换窗口到“启动类型”列表中并选择“已禁用”或“手动”，这项服务就会被彻底禁用或者是用户需要时被打开（图25）。对于系统自启动的后台进程

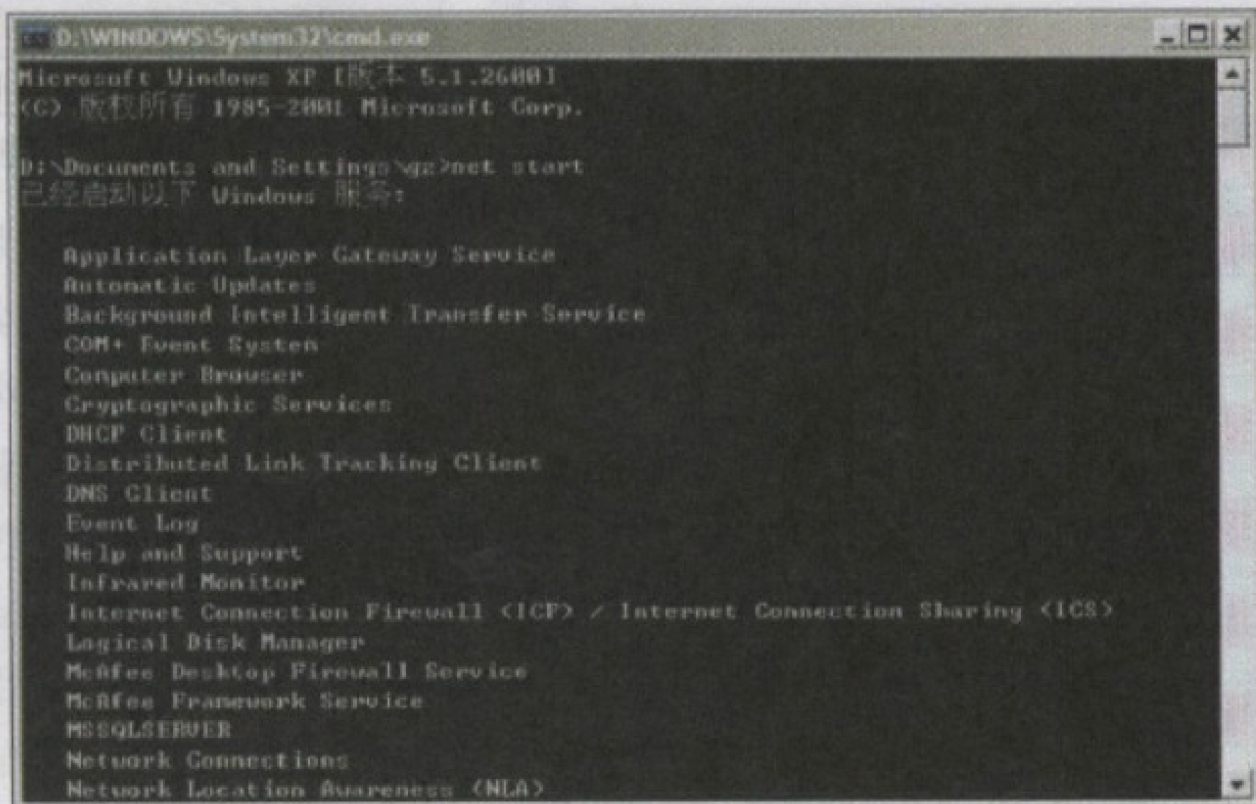


图24

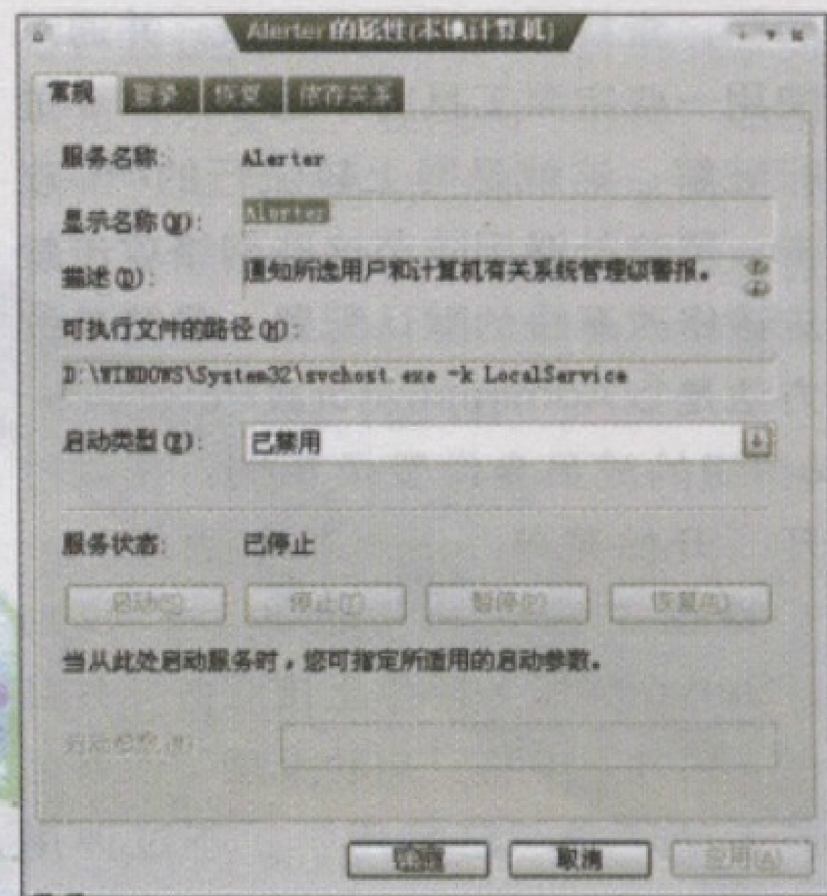


图25

管理用户可使用绿色软件AutoRuns（http://nj.onlinedown.net/soft/21022.htm），它远远强于系统自带的Msconfig加上Regedit，不仅能管理清除常规的注册表RUN项目、系统相关的例如IE的自启动插件等其他各种方式的自启动注册也全部能清除。AutoRuns运行扫描完毕后，系统中所有的自启动注册项一览无余（图26），用户不仅可分类查看、编辑各种自启动项目，也可使用右键菜单转向注册表具体位置。

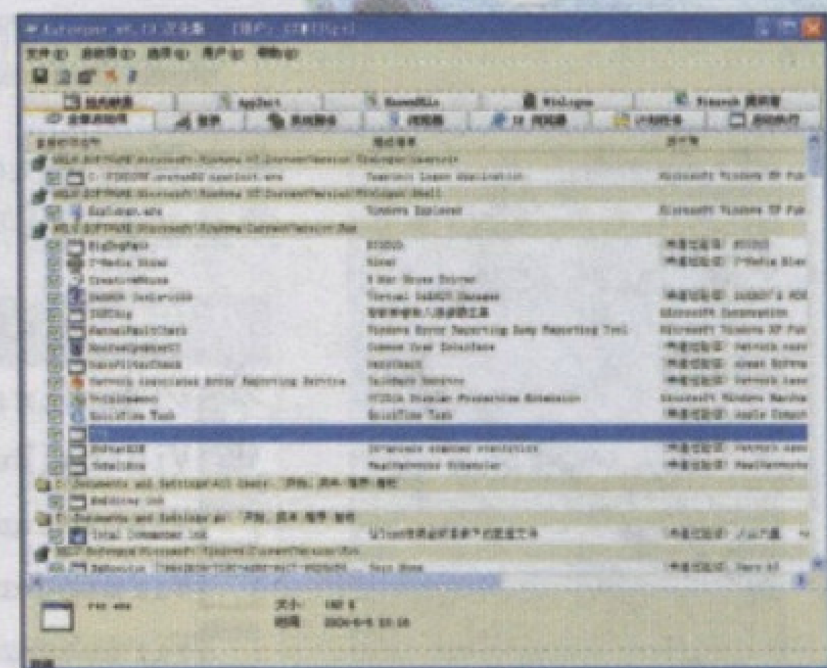
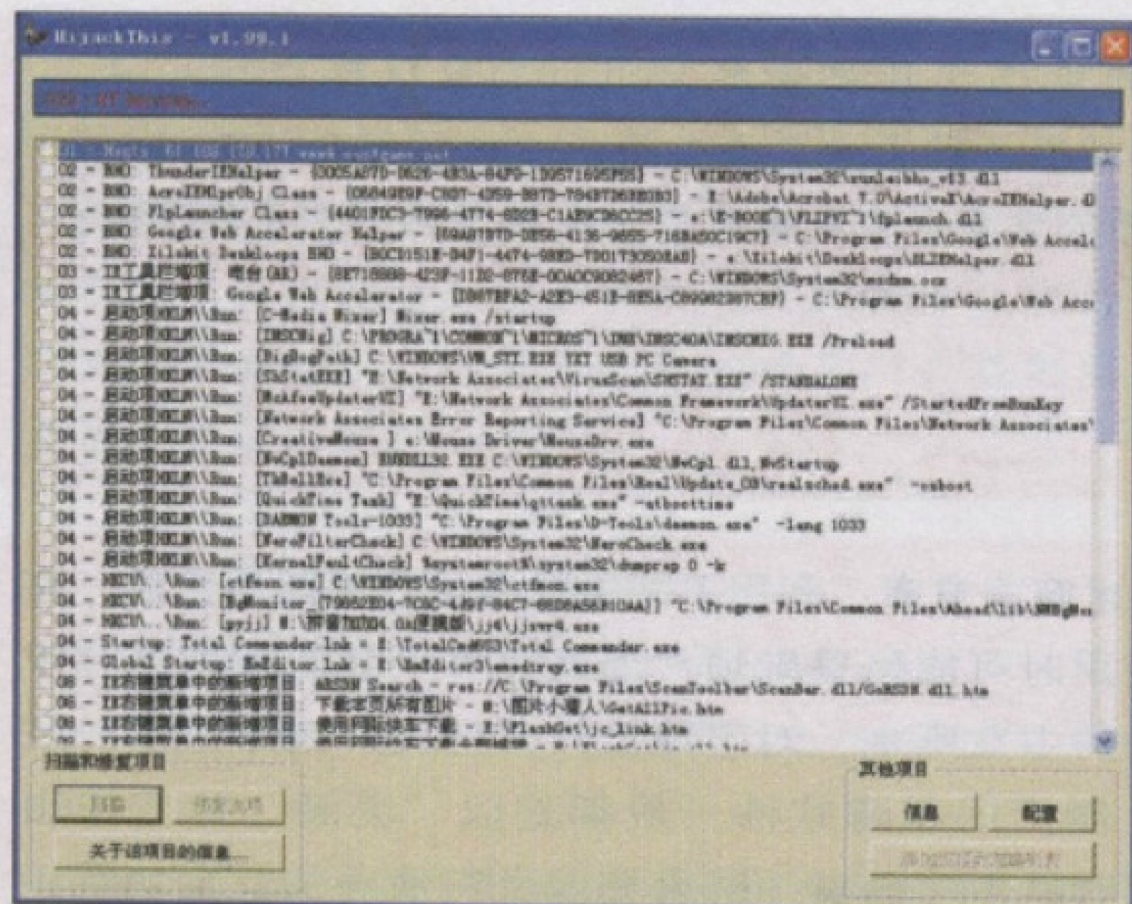


图26

定期检查浏览器是否被网络劫持。快速检测网络劫持可使用反劫持工具软件HijackThis（http://www.merijn.org/files/hijackthis.zip）。HijackThis的使用非常简单，启动软件后选择“Do a system scan and


图27

save a logfile”（图27），软件即可扫描出系统中互联网所有相关劫持项并保存为一个记录文件，如果用户拥有定期多次扫描的记录，那么只要对比记录文件即可快速断定是否遭遇网络劫持，然后通过HijackThis清除相关的网络劫持即可。唯一需要注意的是，许多正常应用软件同样会增加BHO等各种网络应用项目，这些项目当然同样也会出现在HijackThis的扫描列表中，所以对于HijackThis的扫描结果用户必须仔细判断。

用户应该养成“黑盒”检查下载软件的习惯。使用VMware虚拟机能很轻松地制造“黑盒”检测环境，如果计算机的配置不足以支持“黑盒”系统，那么应该坚持使用专门的安装卸载监控工具软件，例如Ashampoo UnInstaller Platinum Suite（http://www.hanzify.org/index.php?Go=Show::List&ID=7145）等。这类工具软件能如实地记录软件安装的所有行为，对于用户查找恶意程序或彻底恢复系统环境起关键性的作用。

软件篇

除了系统设置和使用习惯上要防患于未然，很多安全软件还可帮助用户保护电脑的安全。一般来说，所谓安全软件一般是指“杀毒软件”“防火墙软件”“反间谍软件”。还有其他一些“专杀软件”，用于补充前面几类软件的不足。

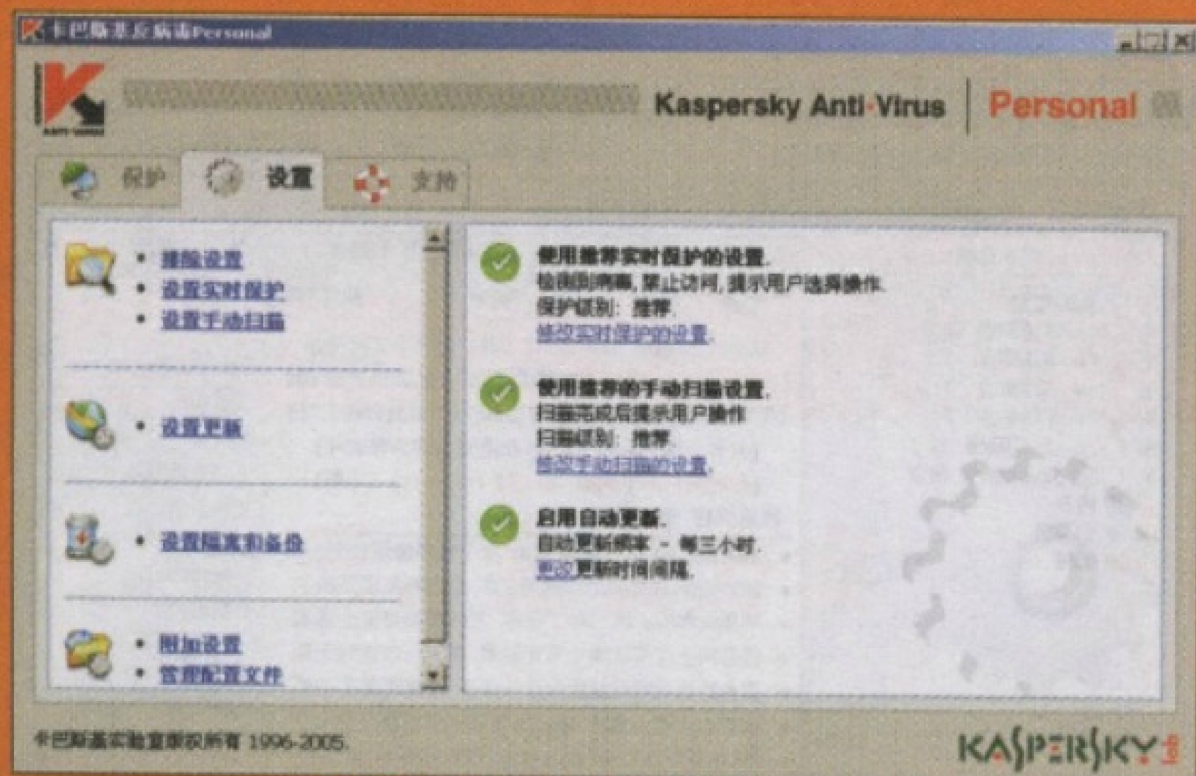
一、全面解决方案

对于一个较为全面的个人电脑安全方案，除了传统意义上的杀毒软件之外，还应该包含诸如防火墙软件、防间谍软件等类型的安全软件。像国产的瑞星、金山等产品也都有相应的安全组合套件，而我们这次给大家推出的“全面解决方案”，是选出了各个领域的顶尖好手，共同来构建一个最为全面的安全系统。

杀毒——卡巴斯基反病毒Personal 5.0

官方网站： www.kaspersky.com.cn

下载页面： http://www.kaspersky.com.cn/KL-Downloads/KL-Product5.0.htm



卡巴斯基的查杀病毒能力绝对一流

卡巴斯基的杀防毒能力一流，这是国际公认的，因此我们选用了最为稳定的5.0版本来构建我们的安全方案。卡巴斯基的病毒库更新很快，在安装完毕之后需要花较长的时间进行病毒库的更新。第一次更新以后，每次在使用过程中的更新就非常迅速了。

不少用户抱怨卡巴斯基运行起来太慢，大概是初次使用时，对硬盘第一次全面扫描时蜗牛般的速度给众人留下了阴影吧。其实卡巴斯基拥有自身的扫描对象数据库，经过一次扫描后，只要文件不发生更改（文件路径、内容的改变），卡巴斯基是不会再次扫描该文件的。所以经过第一次扫描的痛苦等待，以后的扫描工作可明显地感觉到速度的提升。

同样，卡巴斯基支持压缩包的扫描，不过大家需注意，在中文版中通常所谓的压缩包，在设置项里被称作“存档文件”，大概这种翻译的不合常规会给不少用户带来使用上的困扰。另外需要注意的是，对于自解压格式的文件，卡巴斯基会查出病毒，但无法清除，只能将该文件解压后才可进行杀毒操作。

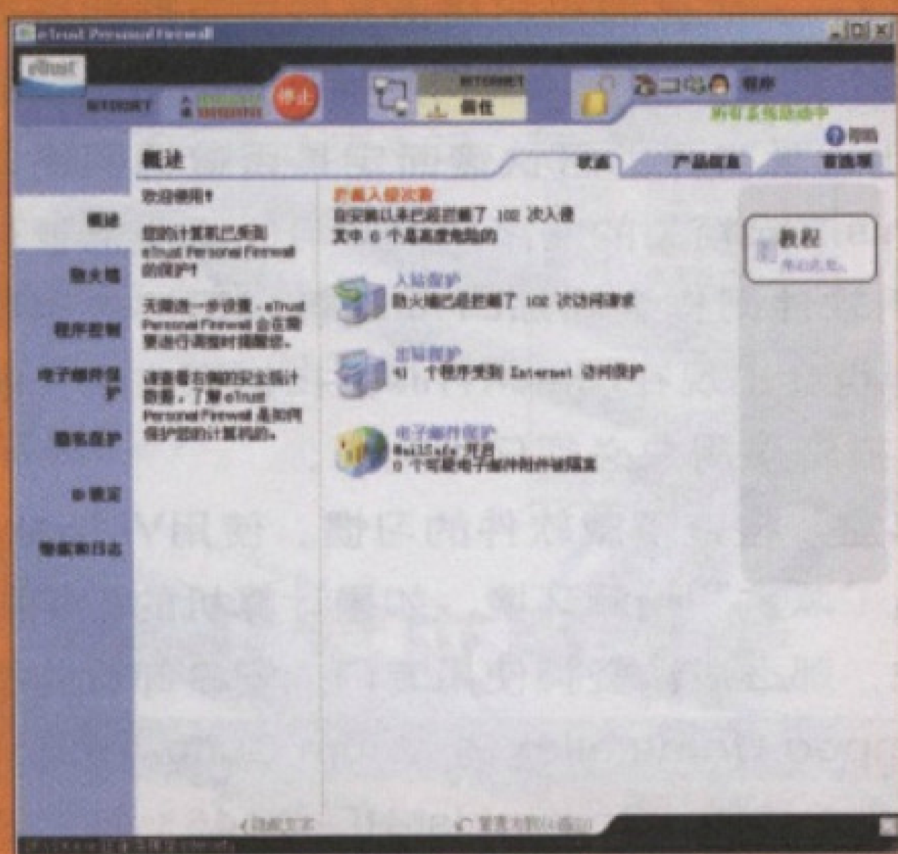
防火墙——eTrust Personal Firewall 5.5

官方网站： http://ca.com.cn

下载地址： ftp://ftpez.ca.com/pub/myeTrust/apps/Firewall_SC.exe

eTrust Personal Firewall即是大名鼎鼎的ZoneAlarm。最新6.0版本除防火墙功能外还加入了反间谍软件功能——软件变得臃肿不说，速度也被拖慢了，所以我们还是推荐其仅带防火墙功能的5.5版本。

eTrust防火墙监控了计算机的一切网络活动，从程序访问控制到Cookie隐私保护，可谓面面俱到：在eTrust的主界面中，可一目了然地观察到目前活动的网络会话，还可通过“锁定”功能（仅允许设置“锁定通过”的程序访问网络），来灵活掌握程序的网络访问权限。

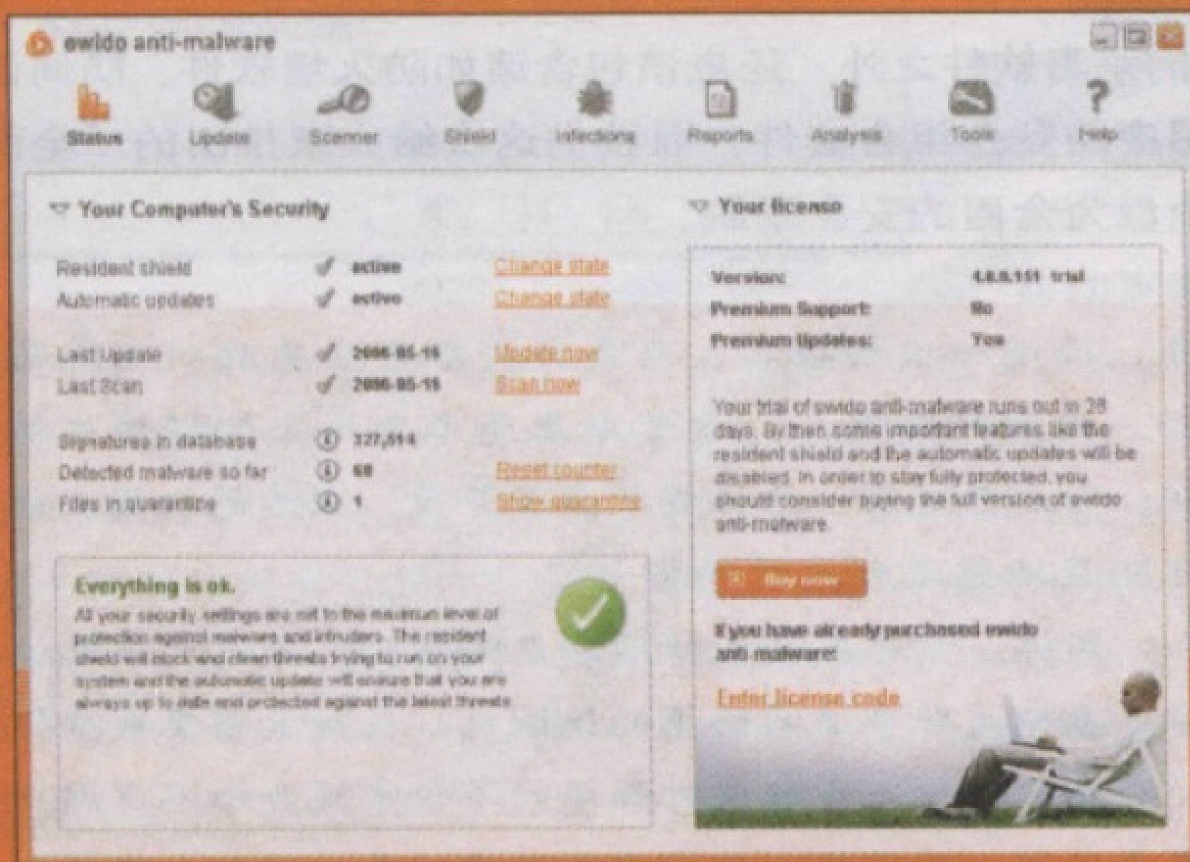

功能全面的eTrust防火墙

除了传统的“程序控制”外，eTrust的隐私保护功能是其他传统防火墙软件所不具有的——eTrust可详细记录某个站点的Cookie情况，还会询问用户是否允许拦截Cookie。另外，eTrust具有的广告拦截、控件控制等功能，都最大限度地保护了用户的上网安全。

防间谍——ewido anti-malware 4.0

官方网站： www.ewido.net

下载地址： http://beta.grisoft.cz/beta/betarep.files/ewido/ewido-setup.exe


清除木马、间谍软件，ewido绝对是一把好手

ewido的全称ewido anti-malware，表明这是一款“防恶意软件”的软件。当然不仅仅限于防间谍软件了，作为对卡巴斯基等杀毒软件的有益补充，ewido的木马查杀功能也毫不逊色，当某些木马病毒、黑客程序无法被卡巴斯基等杀毒软件彻底清除时，ewido便能派上用场。

当然ewido功能强大之处还在于保护个人隐私方面：ewido能扫描并清除各类间谍软件和木马。同时还具有监控功能，能像普通杀毒软件一样对系统进行实时监控，提供保护。此外，ewido可分析并显示系统进程、网络连接、自动加载等项目，并支持用户对相关项目进行管理。诸如“文件粉碎机”等附加小功能也能满足用户保护隐私的需要。

全面方案中我们并没有全部选用软件的最新版本，而是选择了在各自领域做得最专门的一个版本，例如卡巴斯基就仅仅针对杀毒，eTrust仅仅作为防火墙，ewido只用来防间谍清除木马。这样的配合使得软件的功能并不重叠，在一定程度上也能节约不少系统资源。

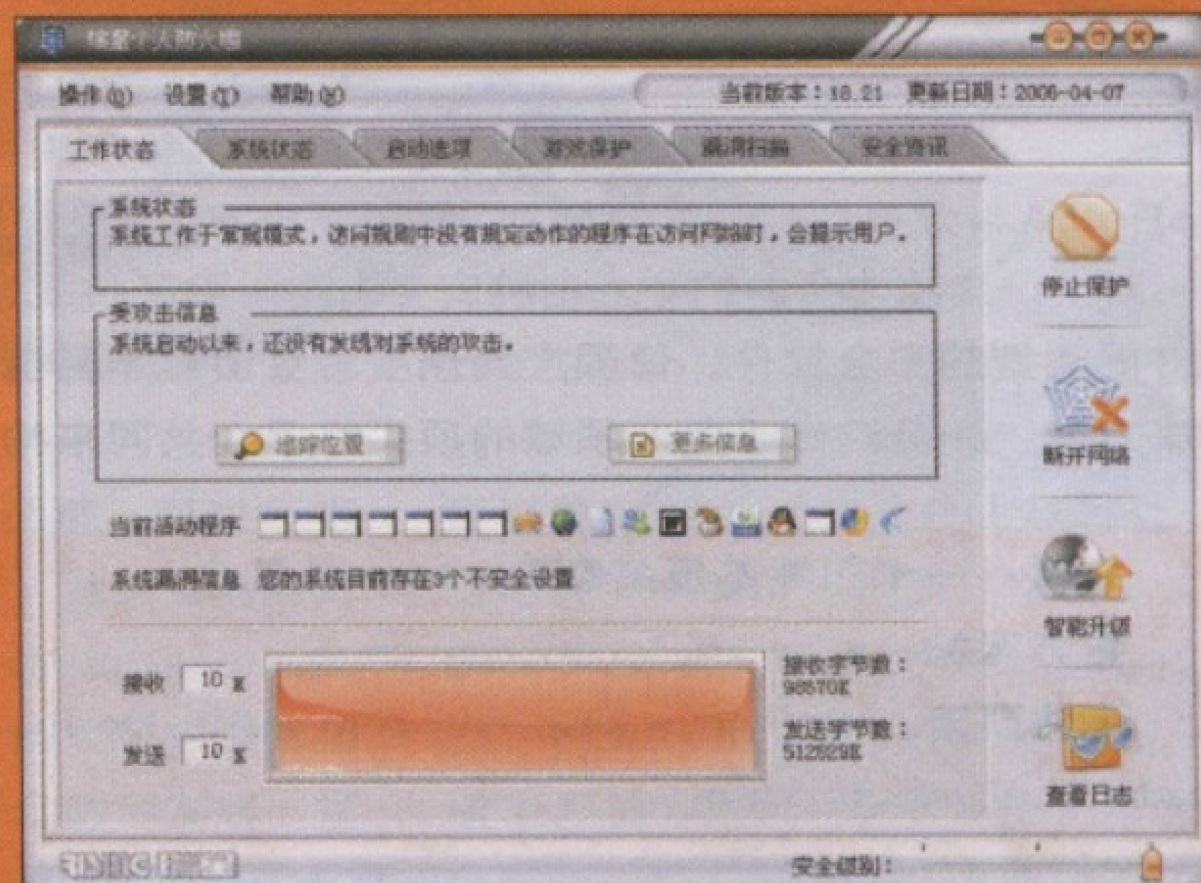
二、懒人省心方案

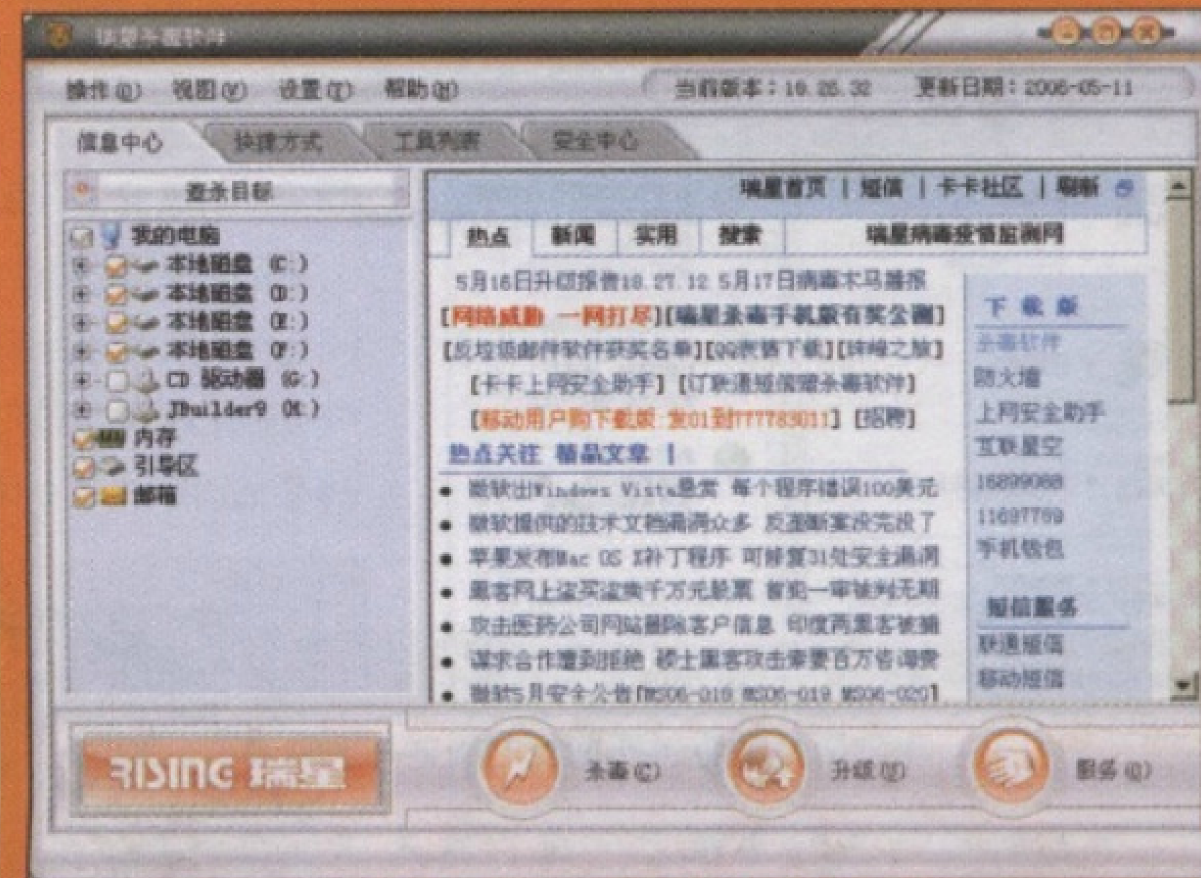
上述解决方案，利用不同的软件进行搭配产生的，在安装使用时可能略显麻烦；而且还有一些国外软件并没有对应的中文版本，对不熟悉英文的用户也带来了一些不便。国产的杀毒软件一般都是以“套装”形式推出的，同时具备了杀毒，防火墙以及其他一些安全功能，可以说对于懒人们和不熟悉电脑的用户，是一个比较好的“一劳永逸”的选择。

瑞星杀毒软件2006

官方网站： www.rising.com.cn

下载页面： http://go.rising.com.cn/




瑞星套件具备杀毒与防火墙功能

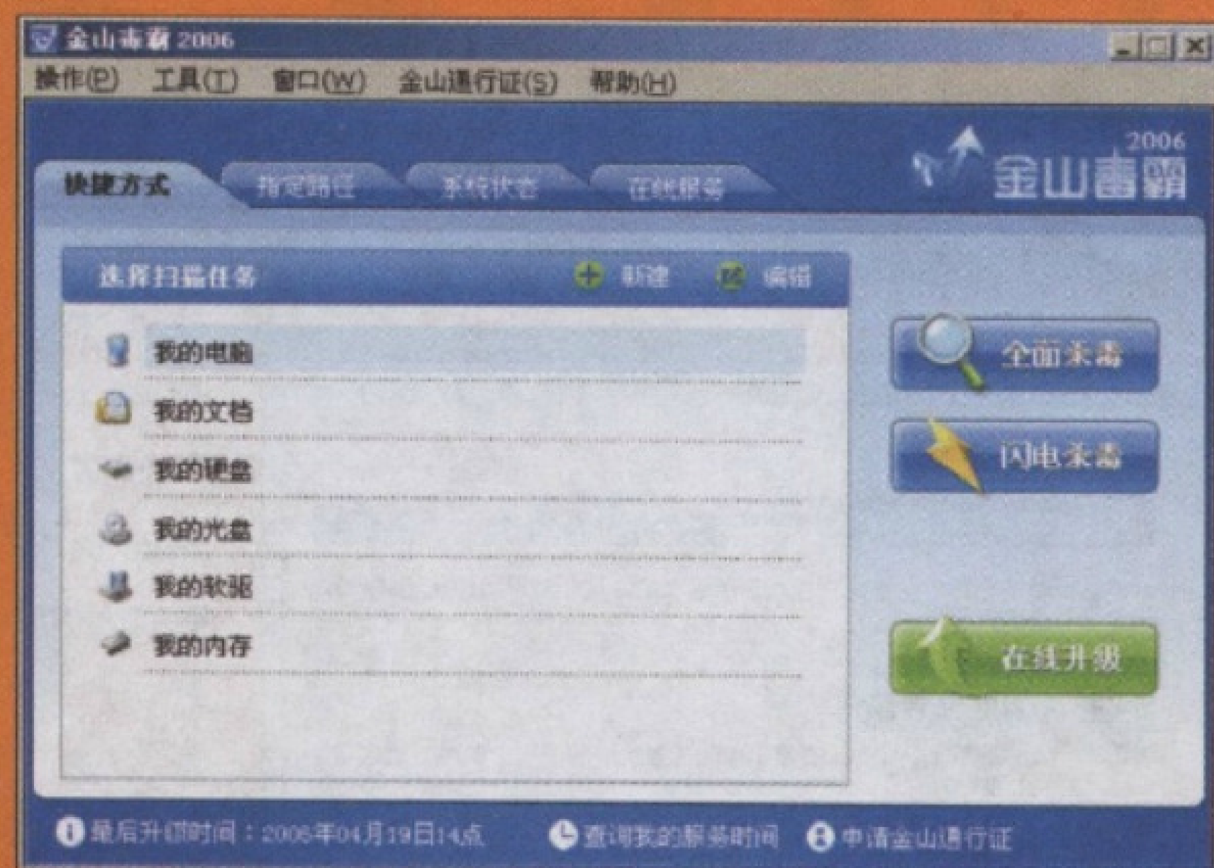
瑞星套装包含了“瑞星杀毒”与“瑞星防火墙”和其他一些安全工具，在防毒杀毒和防御网络攻击方面表现不错，诸如“抢先启动”等功能也是瑞星的特色——杀毒软件在Windows登录界面下即开始监控系统。另外，漏洞扫描，数据备份恢复等功能，对系统

的安全性能也提升不少。不过话说回来，瑞星应付起木马来就有点力不从心了——常常是能查能杀但在重启机器后，木马依然在。对于比较重视隐私的用户，瑞星也无法满足其对间谍软件的监控需求。因此，若使用了瑞星套装，还需要配备一些专门工具用于查杀木马，清理间谍软件等。

金山毒霸2006杀毒套装

官方网站： http://db.kingsoft.com

下载页面： http://db.kingsoft.com/ps/db06/download.shtml



金山套装的表现也同样出色

金山套装同样是国产杀毒软件的优秀产品，其毒霸和网镖分别对应其杀毒与防火墙软件。金山毒霸特有的“闪电杀毒”功能（仅查杀常见病毒），查杀速度迅速。相较于瑞星在木马与间谍软件处理上的薄弱，金山提供了专门的反间谍工具（同时具有查杀木马功能），不过和ewido等专门软件来说，功能又要欠缺一些。

对于大多数用户来说，选择了国产的安全套装产品可方便地应付大多数的安全问题——不用到处搜罗各类安全软件，不用再考虑不同软件间的兼容问题。个别时候，遇到上述软件无法彻底清除的病毒，同样可借助各类专杀软件来处理。

三、免费方案

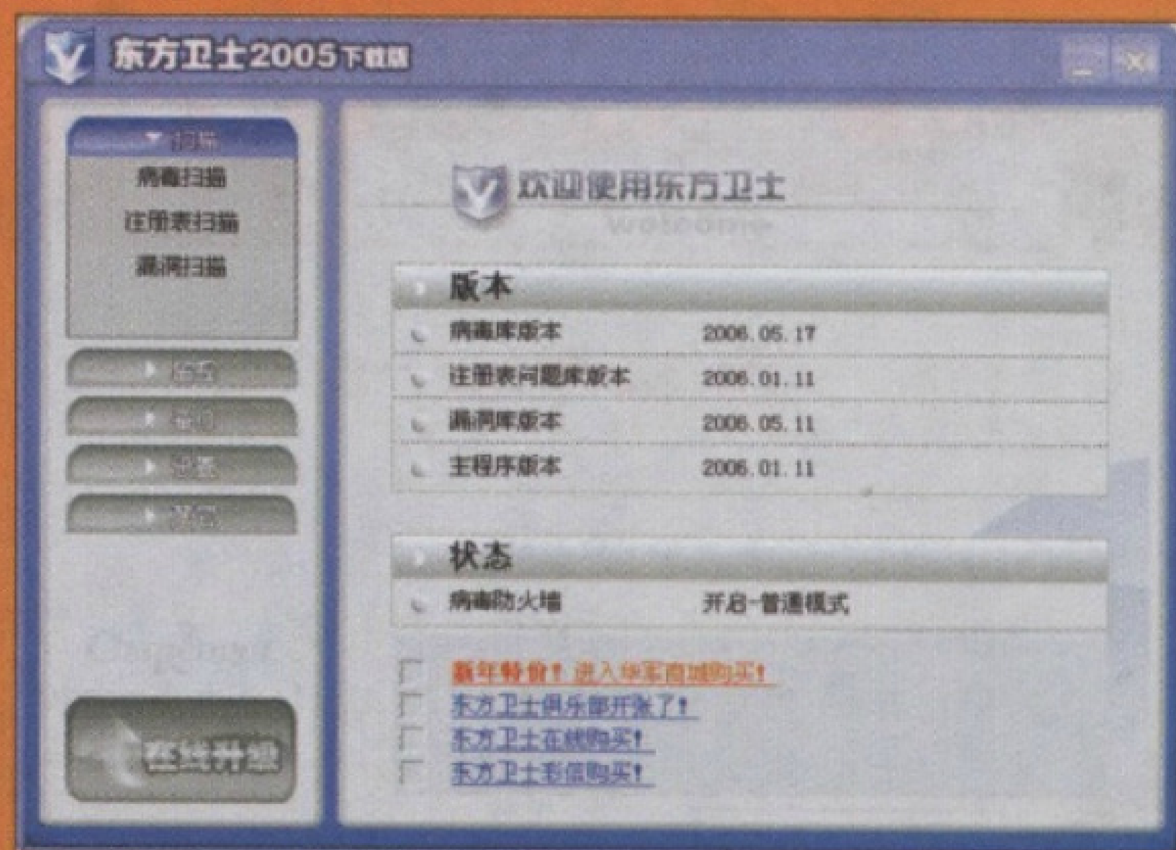
相信杀毒软件是广大电脑用户必备的一套正版软件（可能也是唯一一套）。然而如果有免费的杀毒软件，相信大家还是乐于选择，在此我们奉上一个免费的方案，供希望节约银子的用户参考。

杀毒——东方卫士2005

官方网站： www.i110.com

下载页面： http://www.i110.com/down_upda.html

东方卫士是一款免费的国产杀毒软件，在其官方网站可下载最新版本，并且提供了一个免费版本的通用序列号，可进行病毒库的在线更新操作。东方卫士的功能很简单，但都是最为使用常见的：可实现对病毒、注册表和系统漏洞3方面进行扫描；支持MS Office文件的备份（包括Outlook类型的邮件文件）。相对于瑞星金山等国产优秀杀毒软件来说，东方卫士在功能上略显薄弱，但其查毒杀毒能力并不逊色，对于常见的病毒都能正确查杀。可以说，东方卫士是一款适合初级用户的杀毒软件——傻瓜式的功能设置，简单明了的查杀方式，对于想使用免费杀毒软件的用户，不失为一个好的选择。

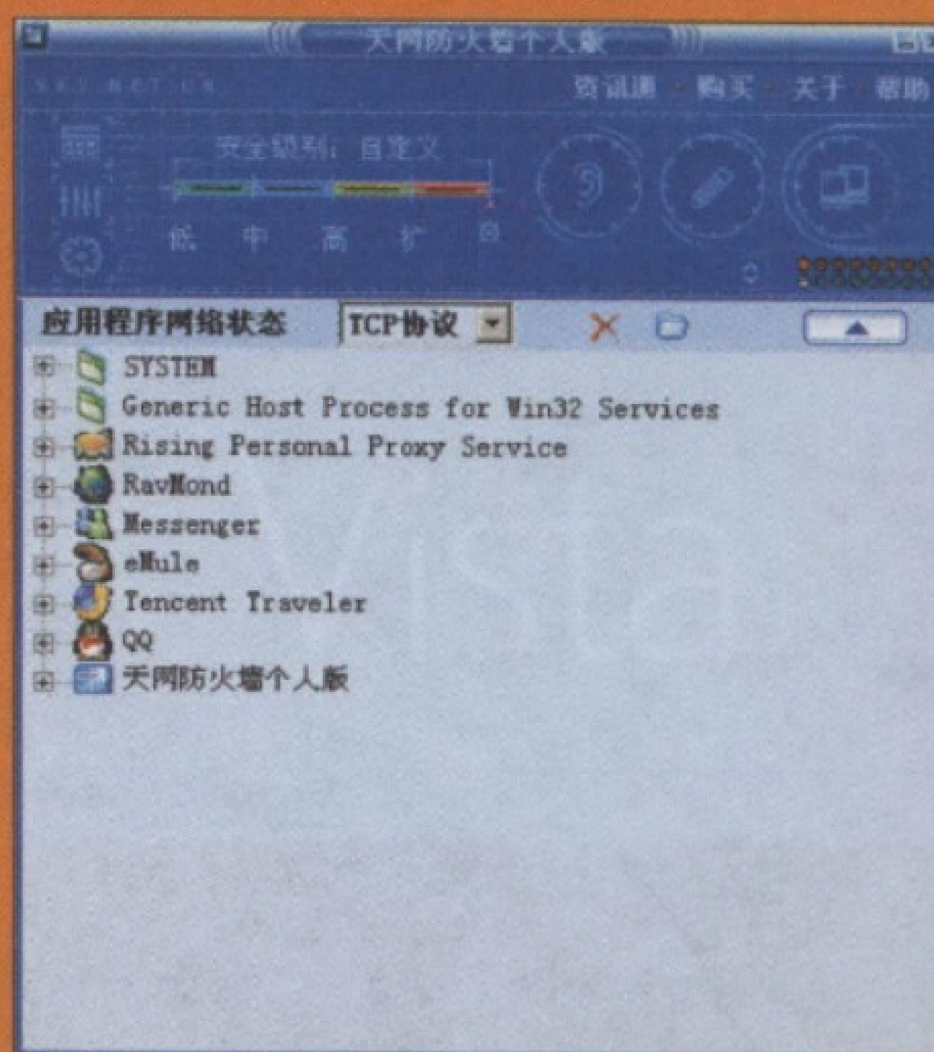


东方卫士以其免费使用来吸引用户

防火墙——天网防火墙个人版2.7

官方网站： pfw.sky.net.cn

下载页面： http://www.onlinedown.net/soft/6958.htm



天网是老牌的国产防火墙

天网防火墙在国内用户中口碑很好，而且一直提供功能全面的免费版本。用户只需在天网论坛进行注册，即可获得个人版防火墙的无限制使用权。免费归免费，作为一款防火墙产品，天网在功能上一点都没有缩水。日常使用的程序访问控制与IP规则定制等功能不必多说。值得一提的是，天网的网络监控功能做得很全面，用户能看到当前所有应用程序的网络活动，可查看其连接对象、通信方式与使用端口等信息。对于不确定的程序，还可结束其进程，查看程序所在文

件夹等操作。上述功能在其他的防火墙软件中也会具有，不过笔者的使用体会，感觉天网在保证功能的同时，相关浏览，操作方式更为直观方便，很方便初级用户，同时也能满足高级用户的需要。

对于安全软件来说，其功能强大与否与软件价格还是有所关联的，免费软件的功能较收费软件来说薄弱一些（当然，这只是相对而言，上述的两款软件在功能上也能较好地满足日常需要）。目前杀毒软件市场，已从单一的卖软件转变为了卖服务——用户购买的再也不是单一的杀毒软件产品，而是持续的病毒库升级能力与软件功能的扩展。因此我们选择安全产品时，软件厂商所能提供的服务，也是应该考虑的重点，而不仅仅是说免费便好。

四、资源节约方案

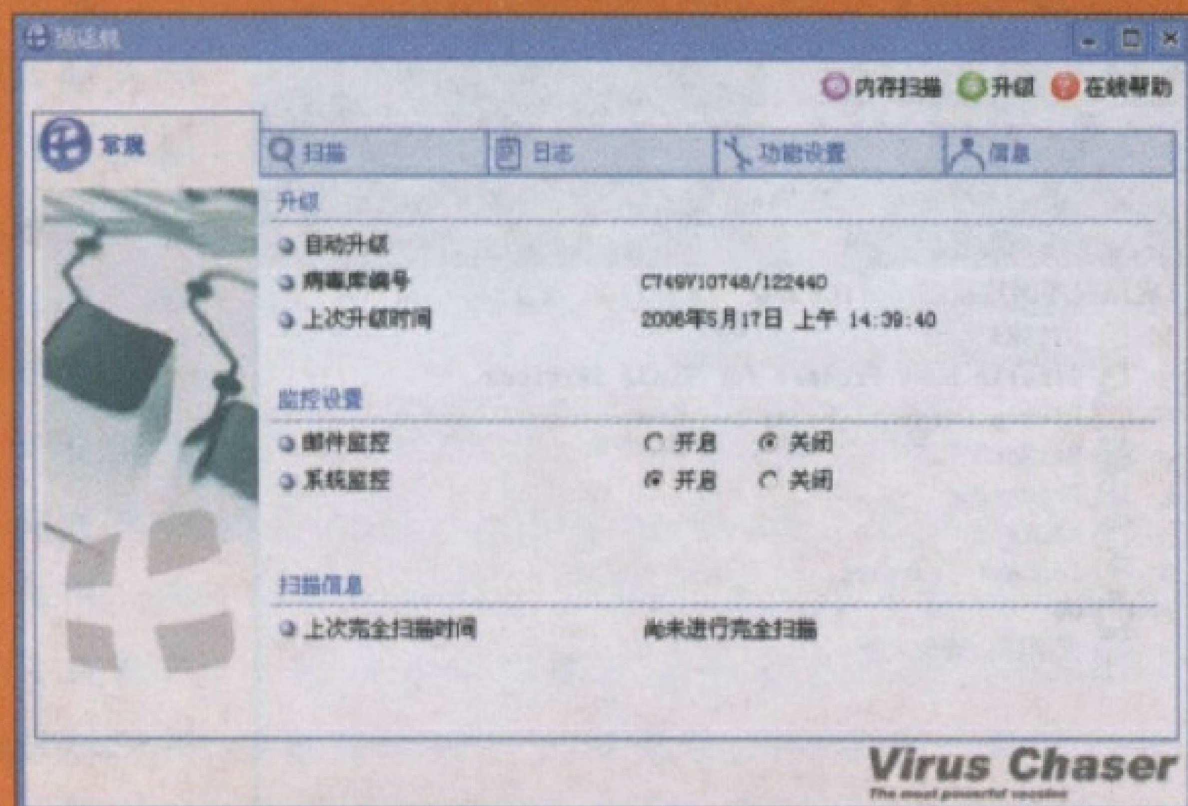
Virus驱逐舰+XP防火墙

系统资源紧张的用户，对软件占用资源的多少往往很敏感，宁愿放弃一些功能而选择资源占用较少的软件。在此我们给大家推荐一个较为节省系统资源的方案，在保证系统安全性的同时，考虑了资源紧张用户的需求。

杀毒——Virus驱逐舰

官方网站： www.vccn.com.cn

下载页面： http://www.vccn.com.cn/tech/download.asp



Virus驱逐舰是杀毒领域的新面孔

驱逐舰是一款来自韩国的杀毒软件，号称是“全世界最节省资源”的杀毒软件。其安装文件大小仅5MB，安装后的体积也仅为10MB左右。在监控和查杀状态时，其内存占用分别为5MB和10MB，差不多是瑞星等同类产品的1/2。

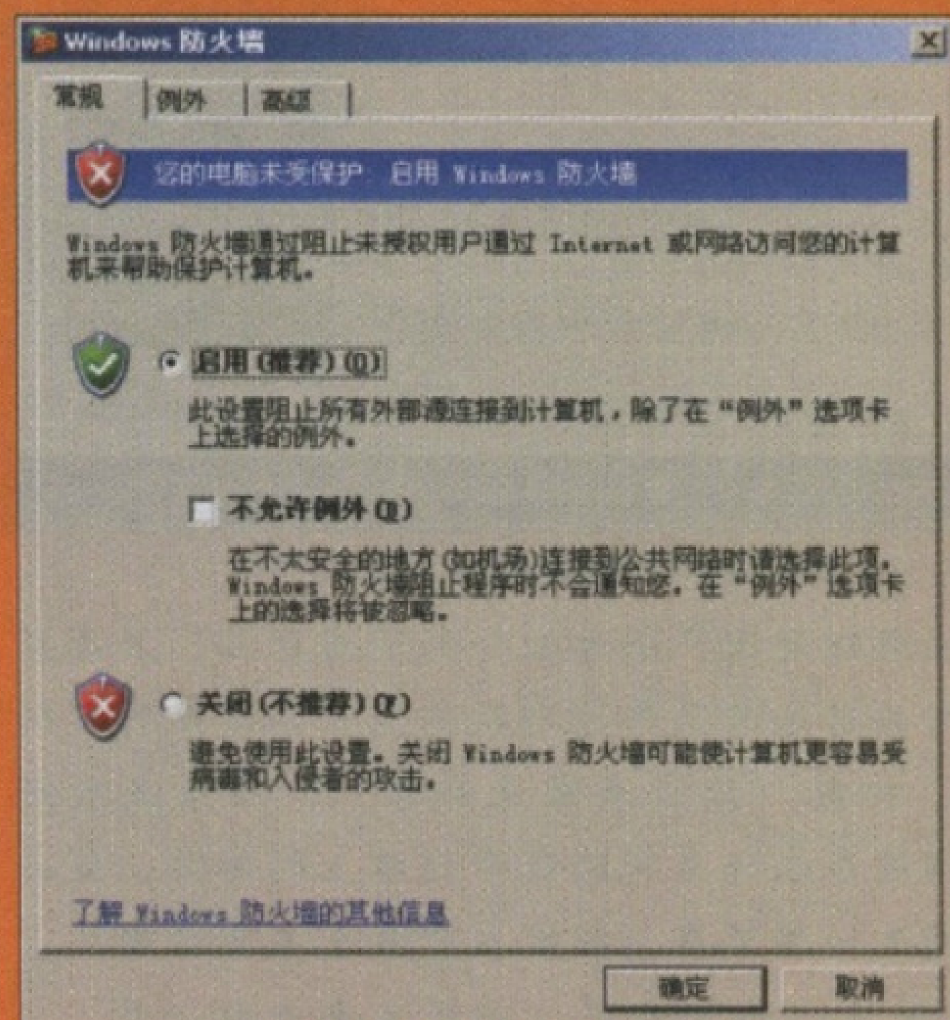
杀毒能力方面，驱逐舰能应付大多数的常见病毒，甚至一些瑞星等杀毒软件无法识别或清除的病毒也能解决，然而许多用户反映，其他杀毒软件能对付的病毒使用驱逐舰无法检测甚至清除。其实没有一款杀毒软件能100%应付病毒，遇到特殊的病毒，我们往往还得需要一些诸如木马克星等专杀工具。特别是对于QQ病毒，一般国外的杀毒软件还对付不了，所以其专杀工具应该是常备的。

防火墙——XP自带

官方网站： www.microsoft.com

下载页面： http://windowsupdate.microsoft.com/

从SP2开始，WinXP就有了自己的防火墙，脱开华丽的界面，复杂的功能，繁多的设定，这款朴实的防火墙完全可胜任系统网络防护工作。从最基本的程序访问控制到端口设置，防火墙最基本的功能都具备了。而且这款防火墙驻留在系统进程里，不会消耗额外的系统资源。如果要说缺点的话，那么默默无闻大概能算作这款防火墙的一大缺点——不像别的防火墙软件，“拼命”地记录各种网络使用情况，然后时不时地向用户“展示”其工作成果，而XP的这款防火墙呢，只会在控制程序访问网络时冒出来告诉用户其存在。所以，往往容易被忽略。



XP自带防火墙的功能并不弱

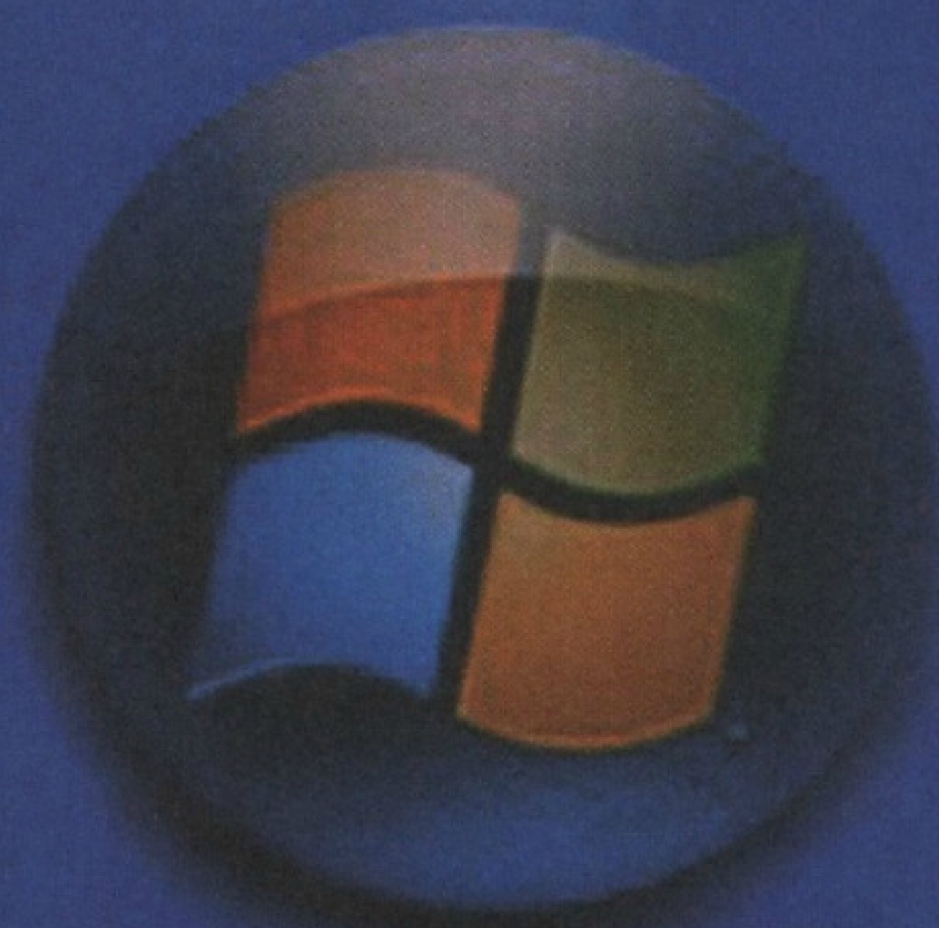
总的来说，由于电脑性能的提升，资源问题已在软件使用过程中越来越不被人们重视；而且通过对软件功能的定制（例如关闭一些监控功能，设定扫描方式等），都可节约一部分系统资源。

五、最佳安全方案

安全软件+良好的操作习惯

上述文字我们仅仅介绍了有限的几款安全软件，限于篇幅，还有一些优秀软件没有涉及，所谓“道高一尺，魔高一丈”，没有哪种方案能100%保证电脑的安全。除了综合利用各类安全软件之外，养成良好的设置和操作习惯也能最大程度地减少电脑中毒的情况，例如定期硬盘扫描，不浏览不熟悉的页面，下载各类文件（尤其是可执行文件和压缩文件）时首先进行查毒工作等——防患于未然，才是我们安全工作的最高境界。

与Vista同步



Windows Media Player 11Beta 中文版试用手记

随着微软新版操作系统Vista的发布日期日益临近，Vista的神秘面纱已逐渐揭开。大家除了对Vista系统本身的关注外，还非常关心系统自带的两个组件，其中一个是相传会有大改进的IE 7.0，另一个就是Windows Media Player 11了。

■晶合实验室 Mu

Windows Media Player和IE一样是微软的得意之作，同样捆绑在系统中，而且最近的版本都没有太大的改进，以至于在媒体播放和浏览器市场逐渐丧失了主动地位。虽然市场占有率仍然居于多数，但用户面对更好的选择也越来越多，微软需要采取措施了。

Vista无疑是一个转折的契机。微软在Vista下了很大的功夫，新版的IE 7.0和Windows Media Player 11都将随着发布，5月17号微软发布了Windows Media Player 11（以下简称WMP11b，下载地址是http://www.skycn.com/soft/17373.html）的中文测试版，让我们一起来看看有哪些改进。

一、安装与界面

WMP11b主要是为Vista准备的，但目前的测试版也可在WinXP下安装。而安装前检查是否通过正版验证似乎已成为微软软件的惯例，安装过程中可设置一些播放和隐私选项，一般来讲选择"快速"使用默认设置（**图1**）就可以了。

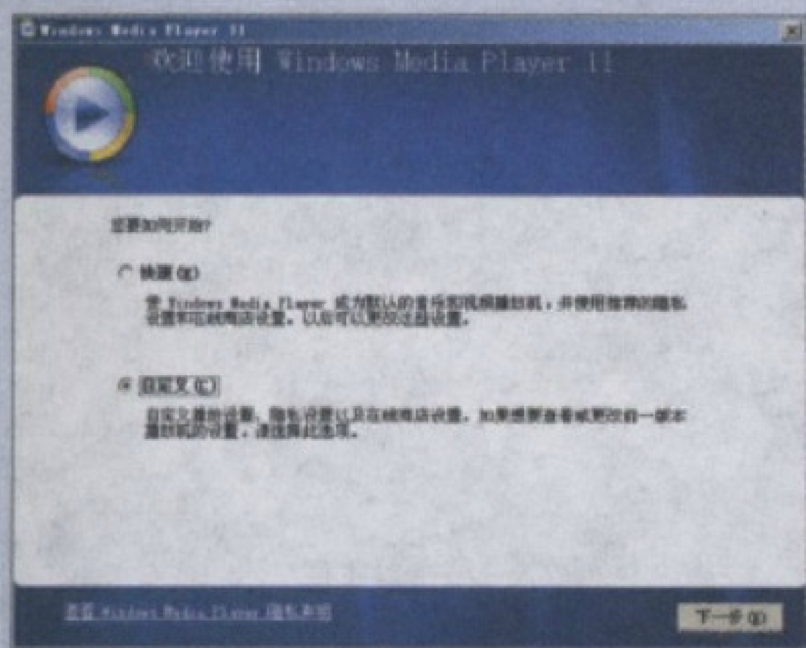


图1



图2

从界面上看WMP11b明显是Vista风格的黑色界面（**图2**），毕竟是为Vista准备的，在WinXP下看起来就有些不协调了。此外菜单默认隐藏，可在窗口标题栏点右键打开（**图3**），但使用起来并不是很方便。代替经典菜单的是几个分类功能的按钮（参见图2），这一点类似于Office12中用按钮代替菜单。最特别的是播放控制按钮，现设计在中部下方对称布局，更有数字生活的感觉。

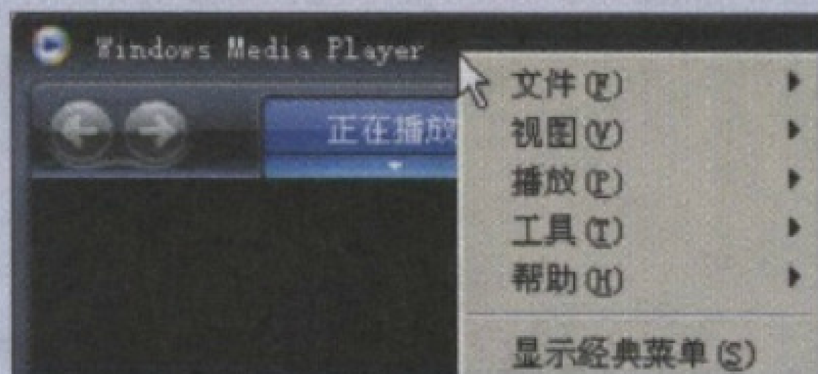


图3

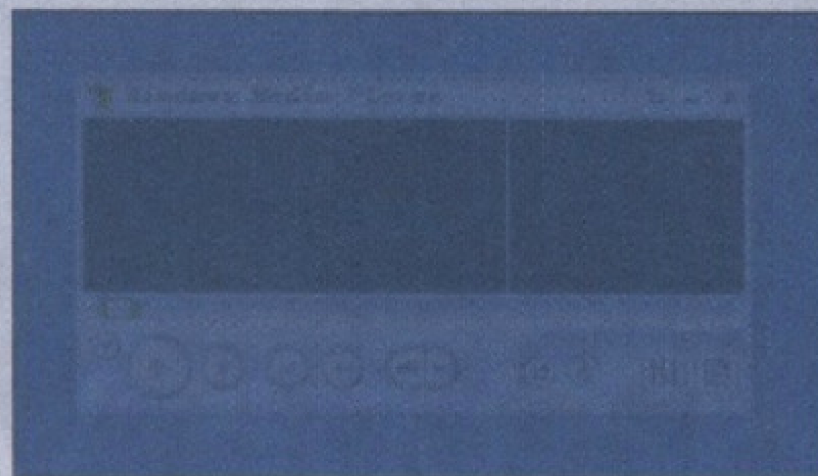


图4

WMP11b仍然支持外观模式，最特别的是，在某些外观下，例如"Revert"外观，窗口会变得透明（**图4**），这样讲窗口置顶也不会影响下面窗口的阅读了，由于测试版的缘故，可选外观只有3种。在任务栏上点击右键选择"工具栏"→"Windows Media Player"可将播放器放到任务栏上（**图5**），这样可在任务栏上直接控制播放，不占用桌面空间，如果是视频，还会在桌面上显示视频窗口，播放窗口也不大，倒是节省地方。不过这都是上版本都有的功能，不再多介绍。



图5

现在媒体播放软件的播放功能都已成熟了，无非是画面质量和操控性的问题。画面质量与系统内的解码器有很大关系，并非播放器本身可决定，在操控性上新版本有了较大改进，播放控制部分设计仿照了电器设备，甚至可将其看作一个很有质感的媒体播放机。最有特色的是播放进度栏，鼠标不放上去，是看不见可拖动的进度块的，这样可更清楚地看见当前的播放进度；鼠标放上去会自动显示，然后就可拖动控制进度了（**图6**）。



图6

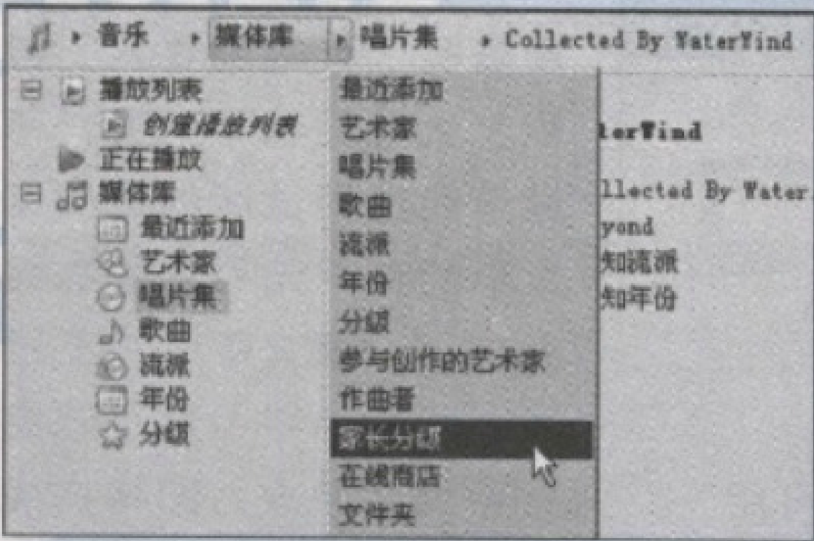
二、媒体库

现在的媒体播放越来越注重管理功能，毕竟随着资源越来越多，如何管理、分类查找媒体资源成为焦点，在播放功能已无可挖掘时，媒体库功能受到日益重视。虽然前面版本的Windows Media Player都集成了媒体库功能，但本

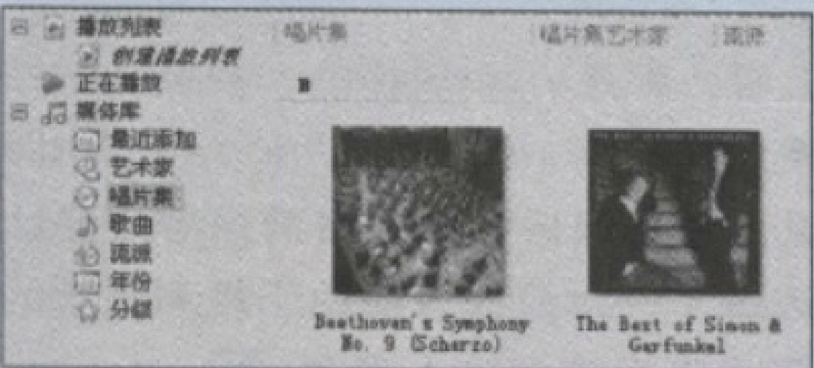
版本进行了重大改进，同时结合Vista里注重资源搜索管理的观念，让我们来看看新的媒体库功能到底如何。


图7

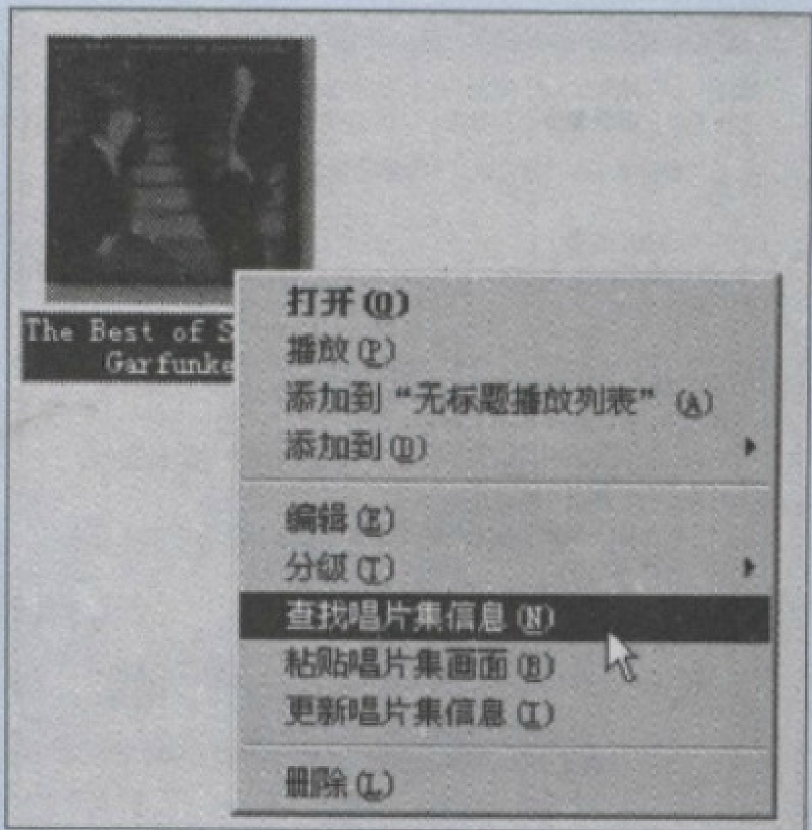
首先媒体库采用了Vista资源管理器的分级模式（**图7**），区别于上版本的树状列表模式。树状列表在以往的很多管理软件中非常通用，因为其分类类型非常明显，各分类也容易一层层达到，能迅速找到需要的东西。但在资源膨胀之后，树状列表往往也变得非常长，难以在一个屏幕内全部显示，需要拖动滚动条。新的分级模式仍然是树状结构，但最大的特点是除非层次特别多，否则都可在一页之内显示，不管要退回到哪一层，都只需点击对应层次的下拉按钮（**图8**）。这种分级和下拉按钮模式是Vista界面设计的一个主要思想，自然也应用到组件之一的WMP11上了。


图8

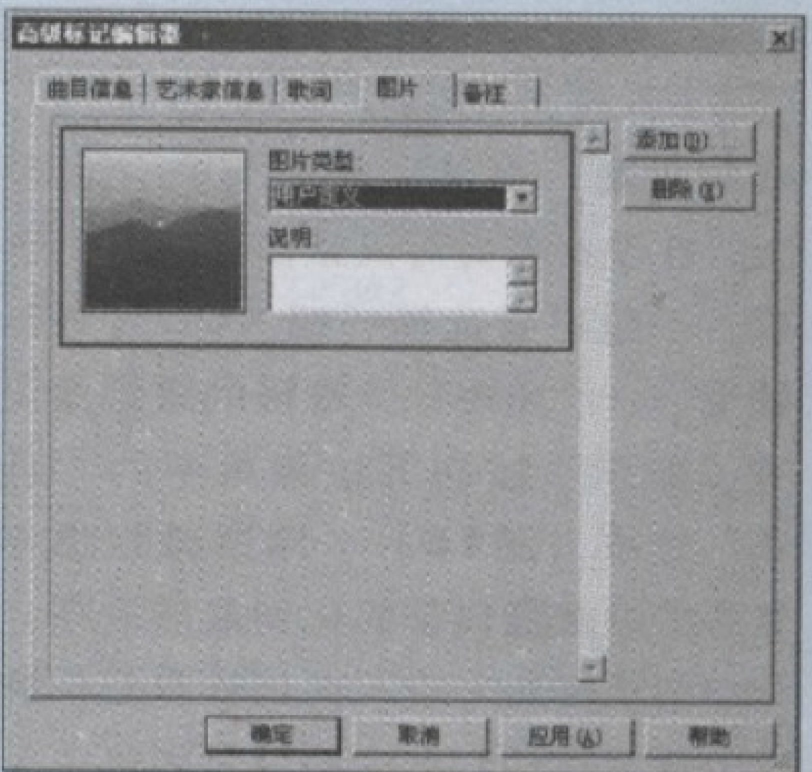
由于分级模式的改变，媒体库左侧的树状列表已极其简单，只是几个最常用的分类，当作快捷方式处理了。这里WMP11b将播放列表放在与媒体库同层次的位置，在媒体库界面还可新建并管理播放列表，相对上版本对播放列表的限制也有改进。

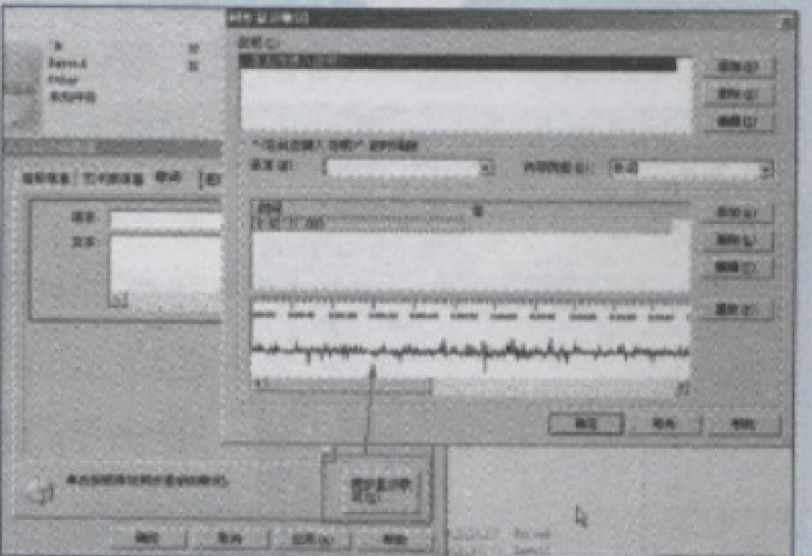

图9

同时出于便于管理的目的，WMP11b中的专辑可显示CD封面（**图9**），这确实是一大改进，以往就算以专辑列表显示也是一排密密麻麻的文字，有专辑封面后，很容易从封面图片判断专辑，而且对于音乐爱好者来说这些图片都是很珍贵的呢。不过，这些封面并不能由用户自定义，而是由用户右键选择“查找唱片集信息”（**图10**），由软件在网上专门的数据库查找。以笔者的试用经验，这个数据库收录的英文专辑还相当齐全，但中文专辑非常少，对国内的用户来说无疑非常遗憾。

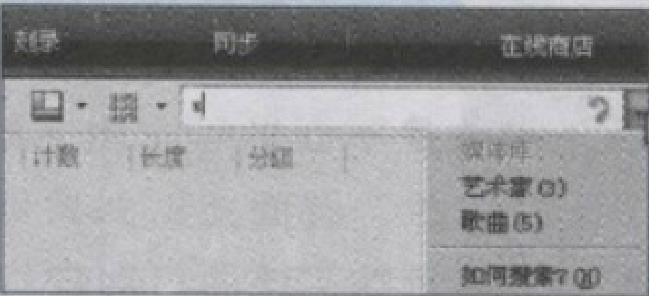

图10

同时笔者注意到，WMP11b可由用户修改信息。WMP11b带有专门的信息编辑器，比以往的编辑器功能更加强大和完善。在曲目上点击右键选择“高级标记编辑器”就可修改，但限制却有不少，例如专辑图片不能自定义，但可为每个曲目自定义一张图片（**图11**），在播放曲目时显示在右上角。当然最大的改进还是增加了对歌词的支持，而且支持同步显示歌词（**图12**），以后再也不用怕记不住歌词了，只是歌词添加比较麻烦，每段都要分别记录时间然后添上歌词。如果能支持LRC等歌词格式的直接转换能省不少事，而这里只能一句句添加，虽然以后是一劳永逸，但曲目多了仍然是一项艰苦的工作。


图11


图12

在遍地都能搜索的年代，WMP11b也少不了搜索功能，不过这项功能还没什么改进，添上关键字就会自动搜索。如果有多种选项，搜索后还可按照“艺术家”“唱片集”分类。另外，搜索的结果也取决于左侧分类方式，如果是唱片就只显示搜索到唱片名，在搜索框后方的下拉菜单会显示搜索到的含有关键字的歌曲名（**图13**），但如果选择歌曲，就会唱片名和歌曲名一起搜索，总之这个原理比较奇怪，大体上搜索大范围就不显示小范围，而搜索小范围会同时搜索大范围。同时笔者试用发现，同一曲目使用第一个字能搜索到但使用第二个字搜索不到的情况，可能其对中文的支持还不完善，因为某些中文歌曲显示出来还是乱码。


图13

三、媒体转换与同步

微软一直想将WMP做成一个全功能的媒体播放器，自然包括了媒体刻录和转换。翻录支持的格式相对上一版本又多了一种名为Windows Media Audio Pro（**下页图14**），但笔者并没有看出其与原来就有的格式“Windows Media音频”有什么区别。在翻录设置上还能固定默认设置，通过滑动条控制

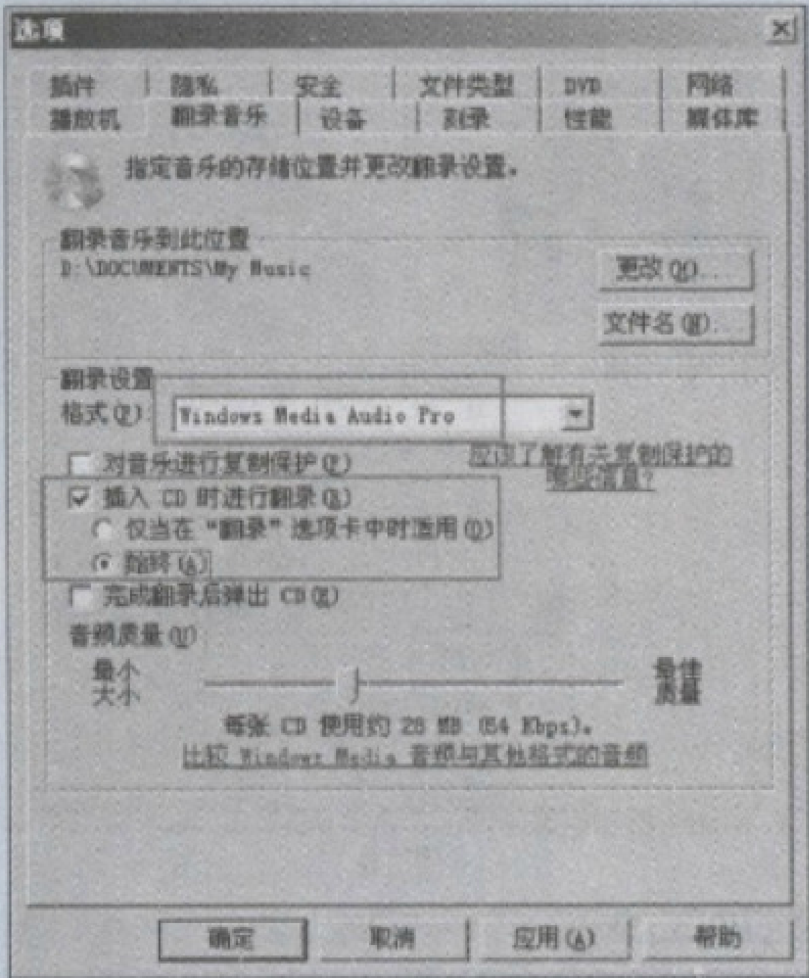


图14

音频质量，当然质量越好文件也越大。在设置窗口可设置自动翻录的选项，一般不要选择“插入CD时进行翻录”→“始终”，奇怪的是这里没有“翻录”按钮下拉菜单中的“从不”选项（**图15**），难道微软想将软件的设置窗口都简化到最后放弃？

刻录更加方便。在刻录界面将挑选的曲目拖动到右边的刻录列表中，完成后点击“开始刻录”（**图16**），不需要更多步骤，非常方便。不过用

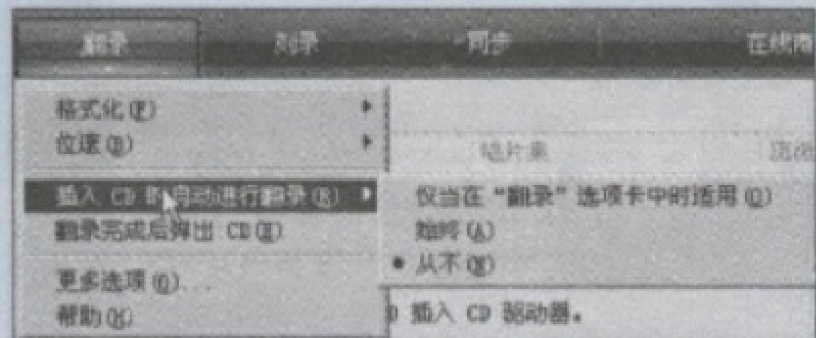


图15

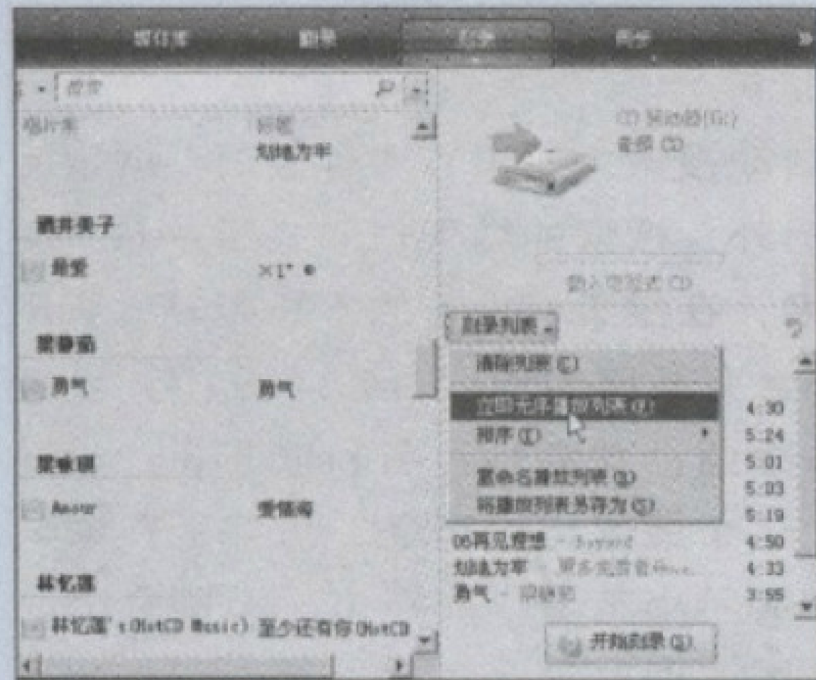


图16

惯Nero喜欢手动设置调整的用户不会习惯这么简单的操作，自主性比较低。点击“刻录”按钮下面的下拉按钮可进行更多设置，其中“在音频CD的曲目之间应用音量调节”可使得曲目相互过渡的音量更加平滑，适合连续播放（**图17**）。

与翻录、刻录相似的就是同步功能了（**图18**），这3项功能使得用户

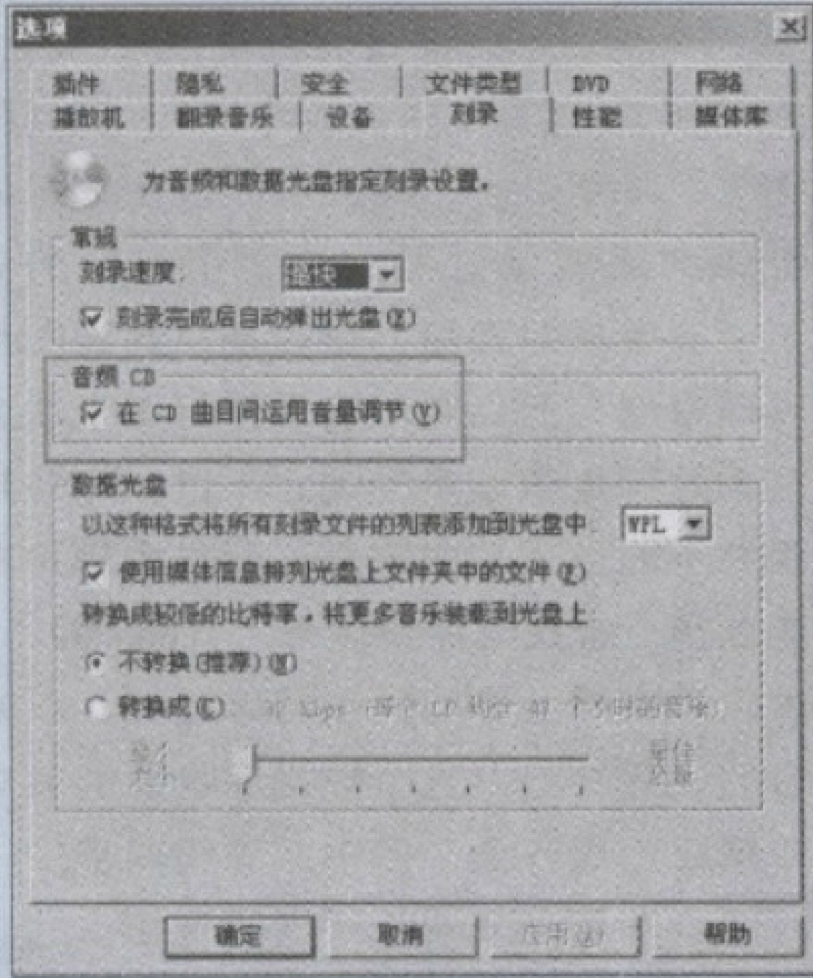


图17

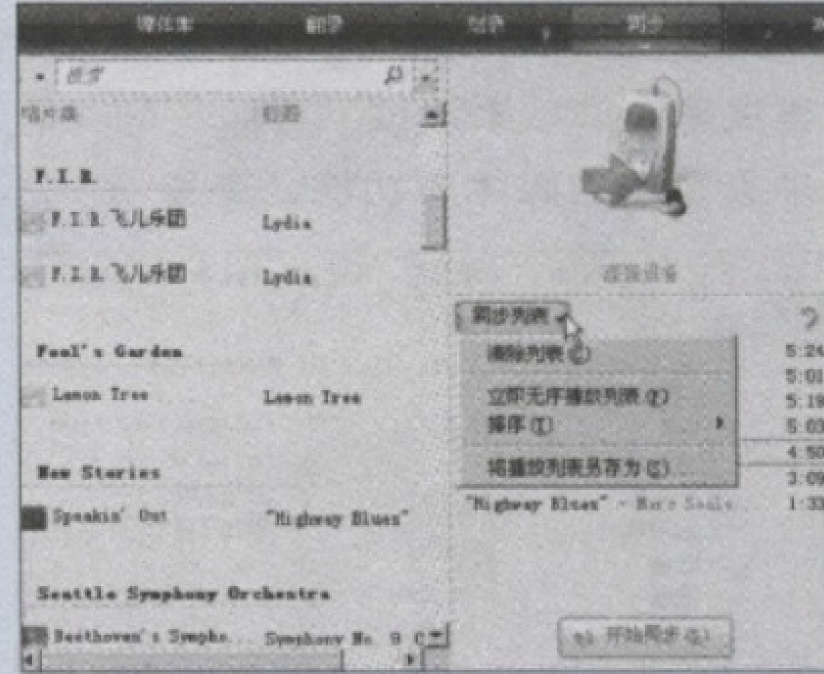


图18

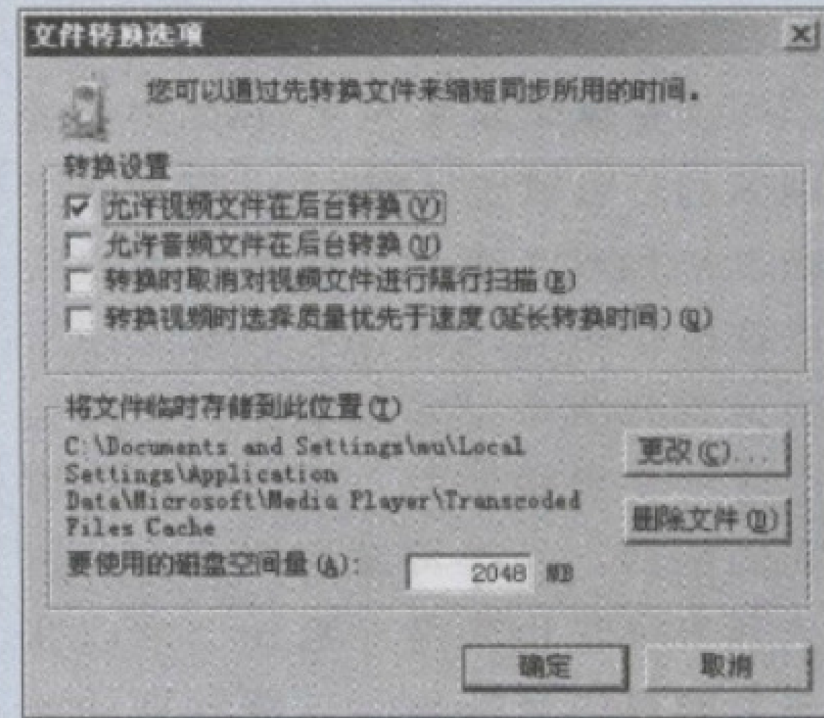


图19

可方便管理和转移媒体文件到相关设备。媒体管理中的同步主要针对MP3播放器、MP4播放器及其他类似的设备，这就存在媒体格式转换的问题，WMP11b对于同步时的格式转换支持相当简单以至于可忽略（**图19**）。一般来说建议同步之前转换格式，因为播放器对于格式的转换特别是某些设备的专有格式难以支持。不过，即使单纯的同步功能还需要设置同步列表，然后单击“开始同步”按钮，如果有不需要操作的自动同步会好得多。

四、在线商店

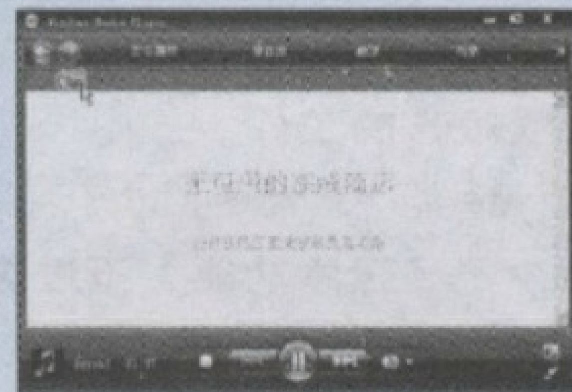


图20



图21

苹果通过iPod的在线商店有了大笔的收入，微软怎么可能看不到呢？不过可能是测试版的缘故，显示的是“无可用的在线商店”（**图20**）。不过下面一行小字引起了笔者的注意——“您所在的位置无在线商店可用”，这是否说明微软力图将在线商店本地化，就像MSN标签栏一样卖给本地的内容提供商？只是不知道费用几何，反正微软是不会做亏本生意的。

在“正在播放”界面上，如果你的曲目能在数据库中查到，在播放的同时右上角还会显示购买该曲目对应专辑的广告（**图21**）。不过，目前由于还找不到本地商店，购买按钮虽可用但没有效果。不过这样的设计除了做广告之外，也确实方便用户。

五、总结

WMP11b无论从界面还是功能设计上看，都是Vista风格的，界面上的按钮风格和半透明外观，功能上着重数据搜索和收集。微软从Windows Media Player 9开始，就试图将这一系列设计成为影音娱乐中心，目前来看还是比较成功的。WMP11b相对上一版本确实迈进了一大步，可能由于是测试版的关系，有些功能创意很好但还不好用，正式版相信会让人满意。

Adobe® Photoshop® CS2

爱美之心

Photoshop中的照片艺术效果

编者按：日常生活中，我们有很多的数码照片，并非每张照片的效果都很好，难免会有瑕疵。如果我们掌握Photoshop中的一些小技巧和技能，比如皮肤的磨皮效果、上淡淡的彩妆和为照片作艺术效果处理，会为我们以后的生活带来很多乐趣，可更好地体验数码的乐趣和照片带来的美好回忆。



■北京 飞

一、使用高斯模糊效果处理

1.现在的数码相机像素普遍都比较高，照出的数码照片的分辨率很高，不利于在Photoshop中进行窗口编辑，可适当地用工具面板中的选择剪裁（**图1**）或调整到窗口大小适当的情况下进行编辑。首先在Photoshop CS中打开所示的数码

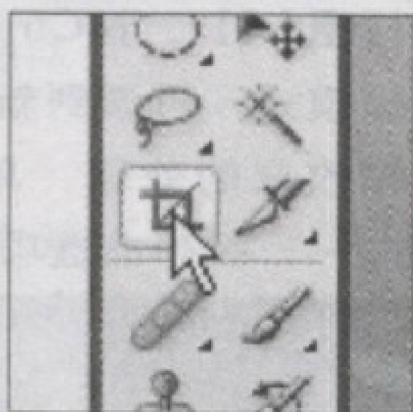


图1

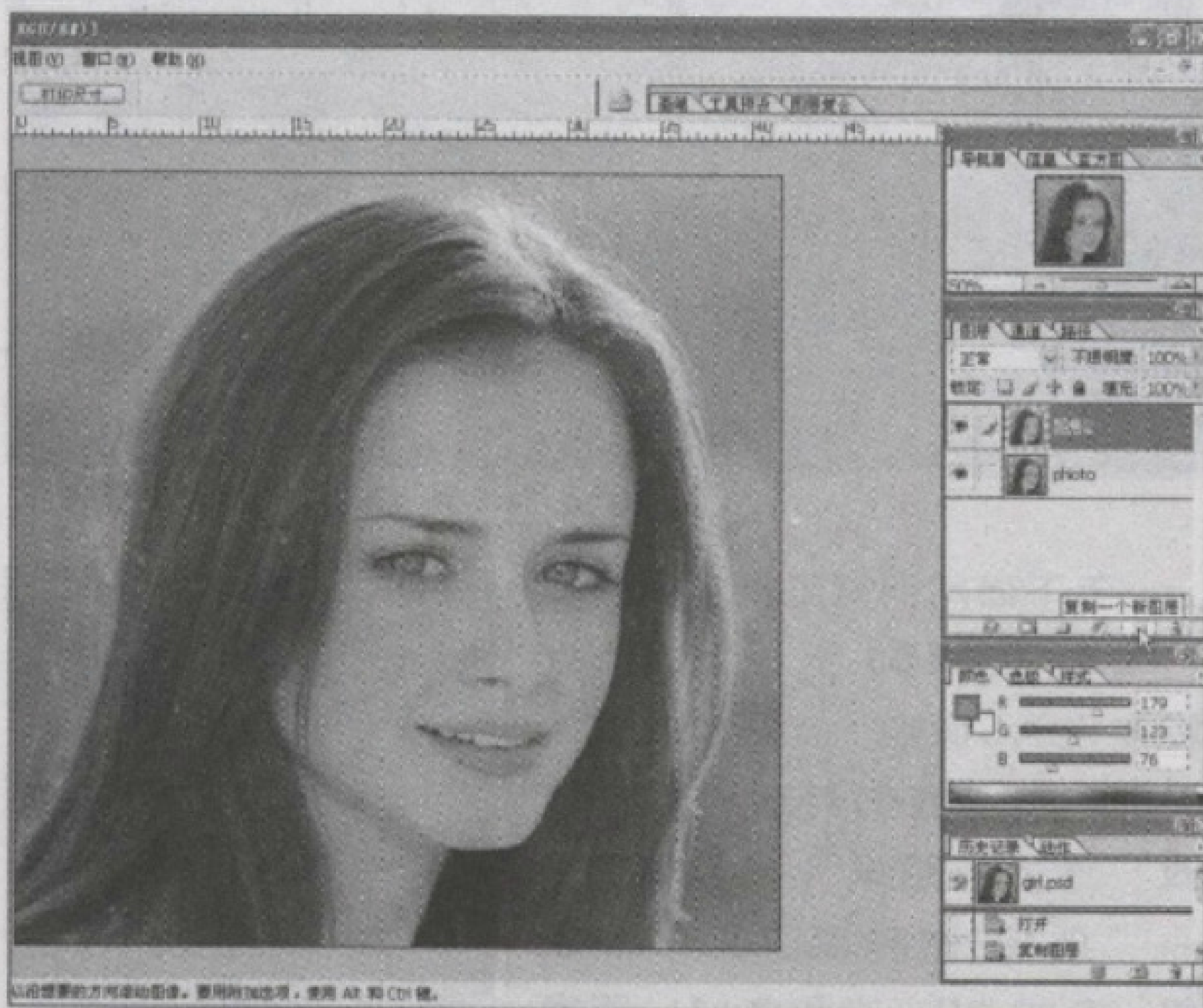


图2

照片（**图2**），我们观察发现，照片中的MM额头和脸颊部位有少许斑点。现在开始一步步修图。首先在图层面板中拖动名字为"photo"的图层到右下方的"创建新图层"按钮上，建一个新的图层并更名为"图层2"。接下来在图层2上对数码照片上的MM进行简单磨皮效果处理。

2.首先我们选择工具栏中的钢笔工具对人物的额头部位进行勾勒（**图3**），注意MM的额头部分呈不规则形状：先用钢笔工具对MM的额头部分进行大概的勾勒，用钢笔工具先从一个节



图3



图4

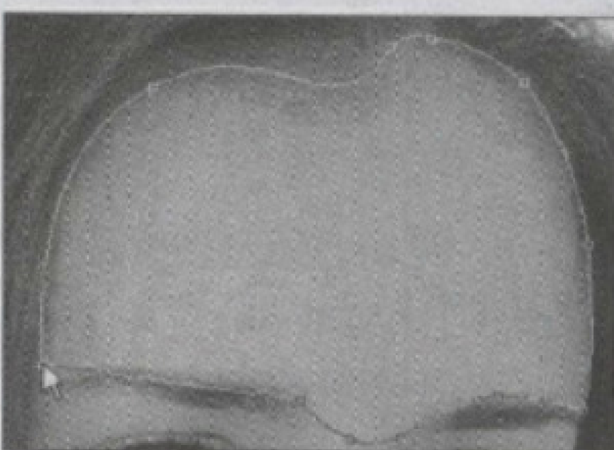


图5

点同时按住鼠标右键不放，然后点到下一个节点上（**图4**），这时要注意不要松开鼠标右键，并在节点上滑动右键使两个节点之间呈曲线，目的是让勾选的轮廓更加准确。按

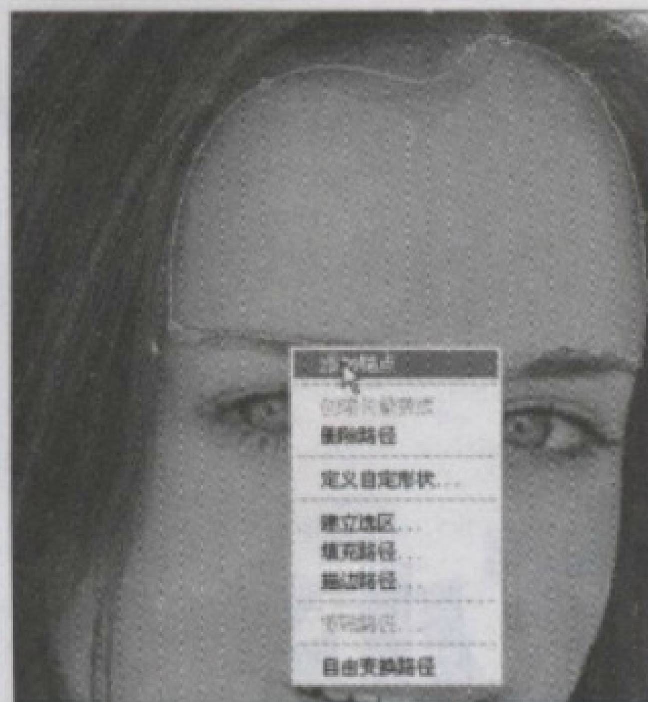


图6

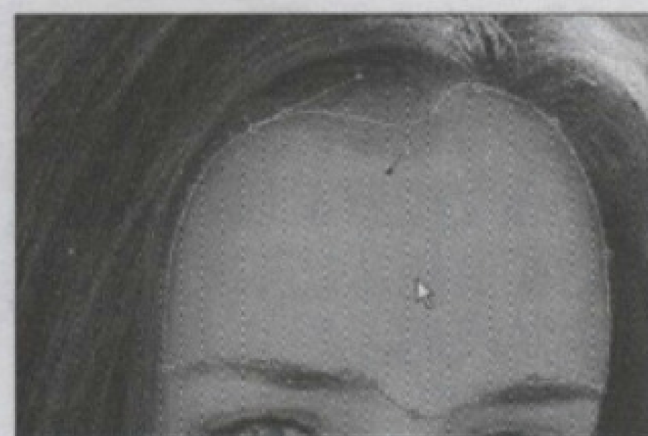


图7

照同样的方法对额头部位进行勾勒（**上页图5**）。下面用工具栏中的选取工具对钢笔工具的路径作进一步的修改。我们对两个节点间的路径添加锚点（**图6**），在需要修改的路径上点击鼠标左键，在弹出的菜单中选择添加锚点，锚点的作用就是可让钢笔工具的路径更加准确。在锚点上滑动鼠标对钢笔的路径进行修改。对多余的锚点可删除，最后修改整个路径基本吻合MM的额头部位（**图7**）。

3.接下来让路径变为选区，点击工具栏中的钢笔工具鼠标移动到MM额头部位的路径内，点击鼠标左键在弹出的菜单中选择“建立选区”（**图8**）。此时会弹出建立选区的设置选项（**图9**），选择选区的羽化半径为3像素。



图8

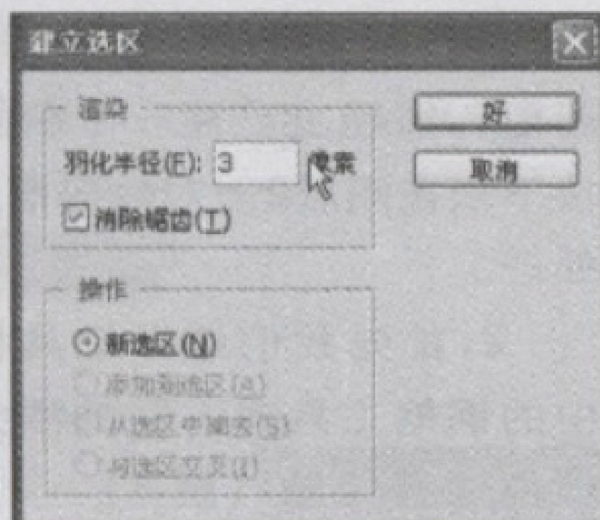


图9

4.然后在选取里对MM的皮肤磨皮，单击菜单中的“滤镜”→“模糊”→“高斯模糊”（**图10**），在弹出的高斯模糊选项中，设置高斯模糊的半径为4像素（**图11**）。在选取中单击鼠标左键，在弹出的菜单中选择“选取选择”。

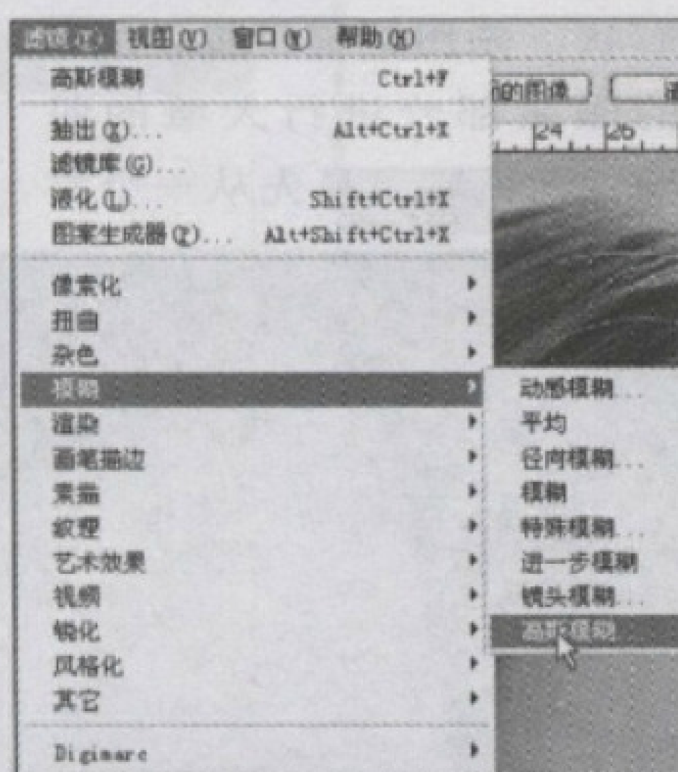


图10

5.接下来我们按照以上步骤对MM的脸颊进行高斯模糊，注意眼睛和嘴巴这些地方保留到最后进行修改。同样的方法，用钢笔工具勾勒，对MM的脸颊部位的高斯模糊半径设置为3像素。在添加锚点时可根据脸部的特征适当添加相应的锚点。MM的鼻子部分注意适当选取（**图12**）。

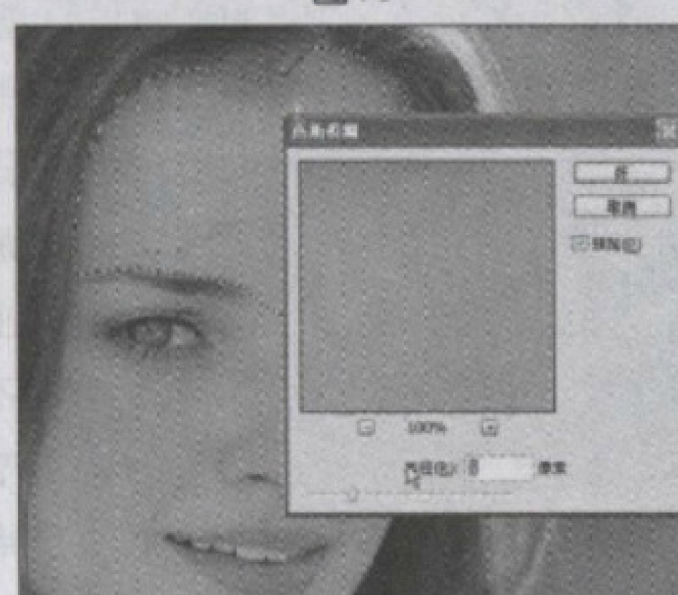


图11

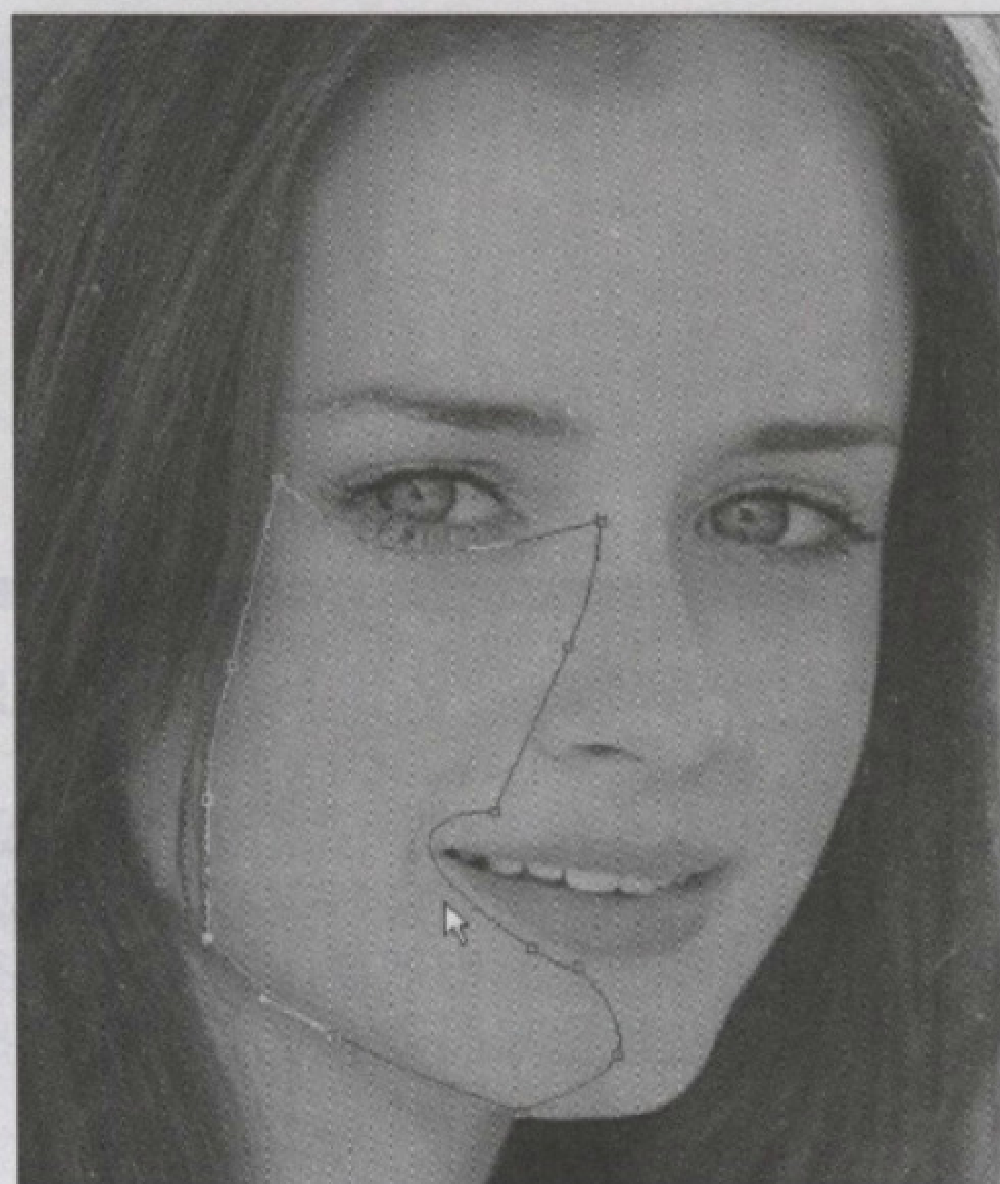


图12



图13

6.下面接着为MM睫毛和眼睛部分的皮肤进行处理。点击工具面板上的进入快速蒙版按钮，以快速蒙版模式编辑（**图13**）。并把前景色调整为黑色，选择工具栏中的画笔工具，画笔大小设置为80，不透明度和流量分别设置为60%，用画笔工具对睫毛和眼睛的周围进行涂抹（**图14**）。按Ctrl+J对图层进行复制，然后按Q键退出蒙板模式，可看到新增了一个皮肤图层。然后再次进行模糊效果的处理，单击“滤镜”→“模糊”→“特殊模糊”，在弹出选项里设半径为2，阈值为25。



图14

7.下面用钢笔工具对鼻子进行勾勒（**图15**），设置高斯模糊半径为3像素。

8.然后我们对图层进行修改，选择“图像”→“调整”→“色相/饱和度”。修改数值：色相为0，饱和度+1，明度+4。原照片稍有些灰暗，调整明度使照片颜色稍显明亮。

9.单击菜单中的“图层”→“新调整图层”→“图层混合



图15

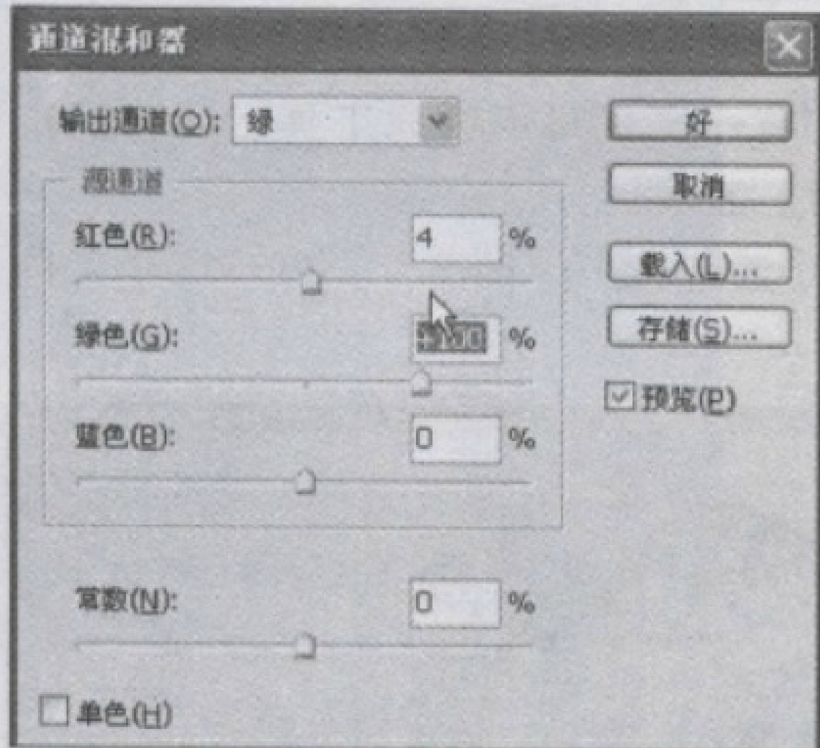


图16

器"，在弹出的通道混合器选项里选取输出通道为绿色。原通道的红色数值为+4%，绿色数值为+100%，蓝色和常数值都为默认的+0%（图16）。

10.在单击菜单中的图层调出图层混合器，在弹出的通道混合器选项里选取输出通道为蓝色。原通道的红色数值为+4%，绿色数值为+100%，蓝色和常数值都为默认的+0%。接下来我们再单击菜单中的"滤镜"→"锐化"→"USM锐化"。在弹出的锐化数值里，数量为80%，半径为1像素，阈值为5（图17）。

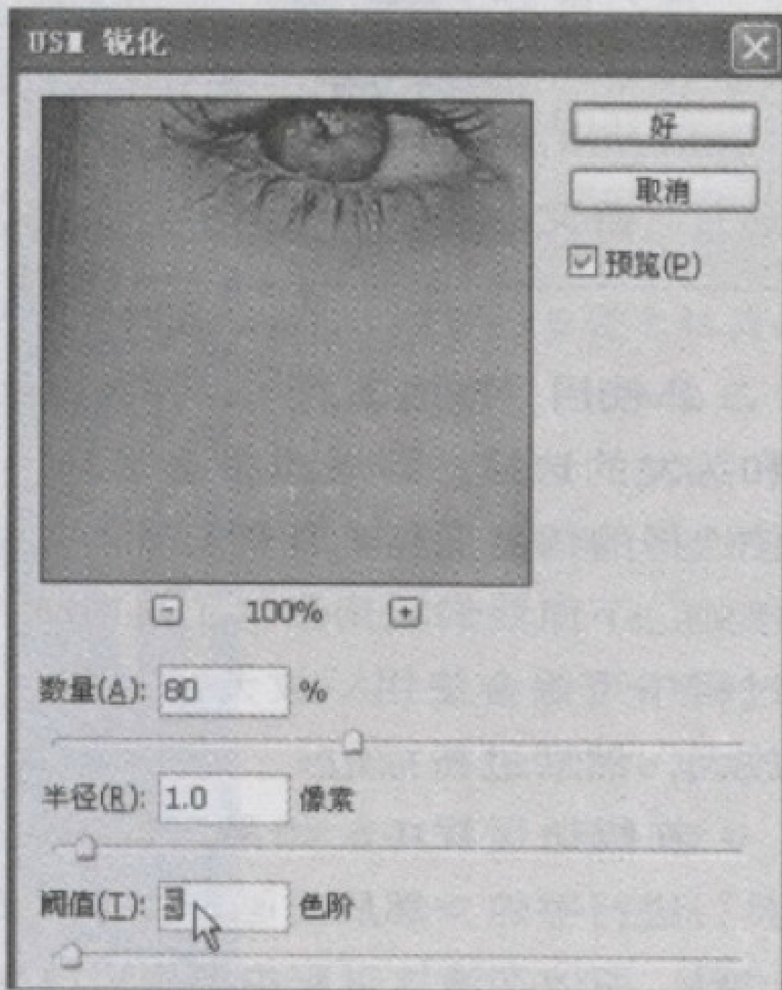
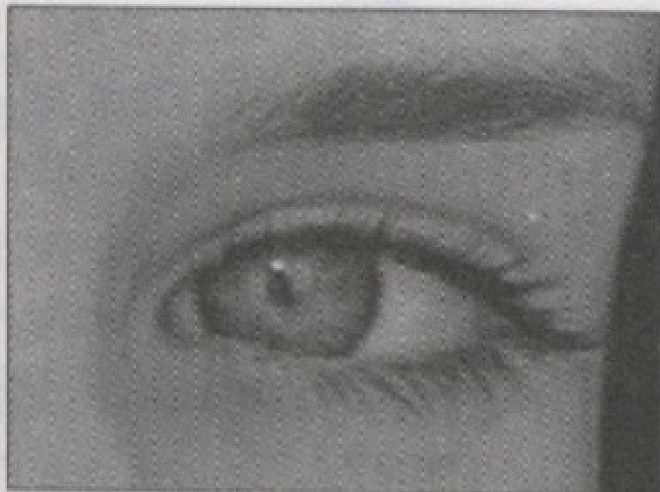


图17


图18

11.接下来点击工具面板上的进入快速蒙版按钮，以快速蒙版模式编辑。把前景色调整为黑色，选择工具栏中的画笔工具，画笔大小设置为100，不透明度和流量分别设置为60%，用画笔工具对脸部进行涂抹（图18）。按Ctrl+J对图层进行复制，然后按Q键退出蒙板模式，可看到新增了一个皮肤图层。然后再次进行模糊效果的处理，单击"滤镜"→"模糊"→"特殊模糊"，在弹出选项里（图19）半径设为2，阈值为25。我们可看到MM的皮肤光滑了很多。磨皮的效果到此就结束了。

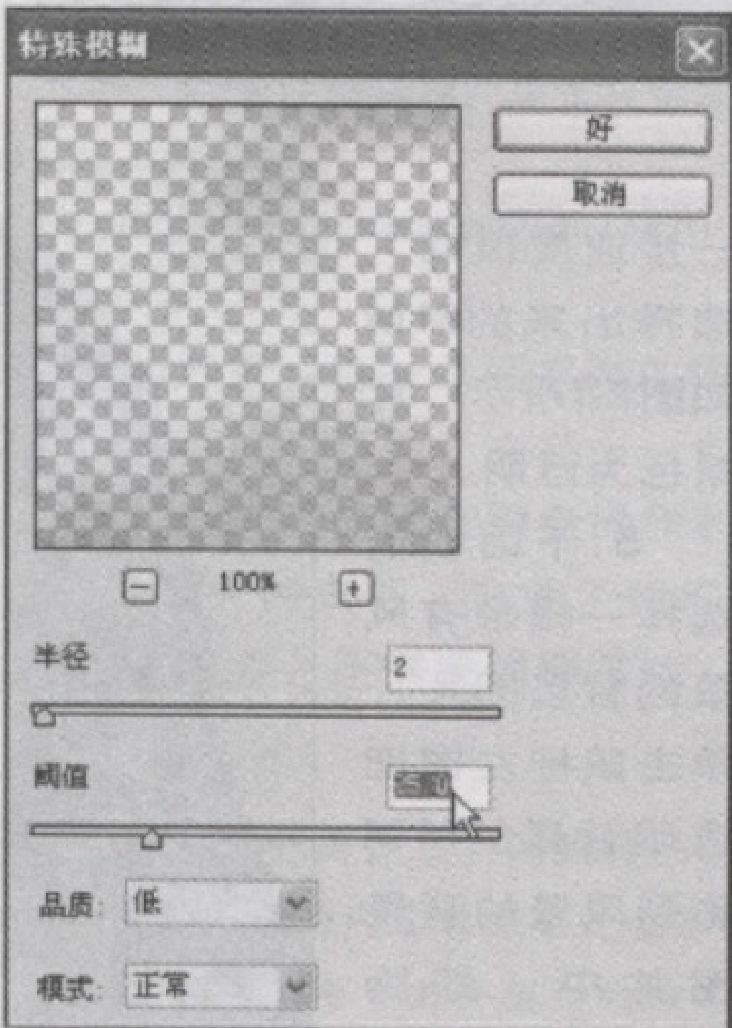
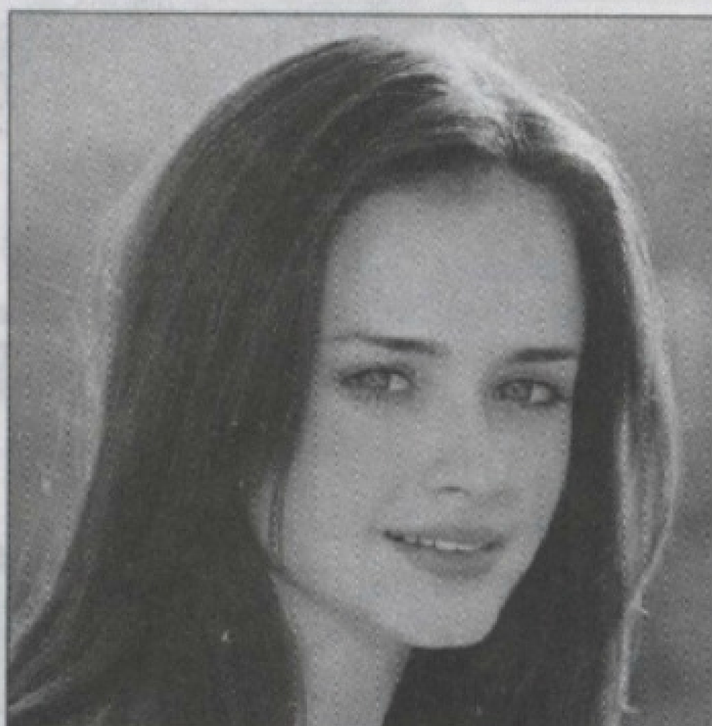


图19

12.合并所有的图层，接着我们进行色彩的调整，按两次Ctrl+J对图像进行复制，可看到图层面板上现在有3个同样的图层（图20），我们将最上面的图层的图层模式设置为柔光，透明度设置为50%，接下来开始设置中间的图层，图层模式设置为"亮光"，透明度设置为20%。设置好后，我们点击图层面板右上角的三角形，合并可见图层（图21）。



图20


图21

二、给数码照片上的MM化淡装

通过PS里的简单效果处理也能为数码照片中的MM加上淡淡的妆彩，给照片增加几分靓丽的同时也可随心所欲地为自己画不同的妆来扮靓自己。

化妆的主要部位就是眼睛、脸颊和嘴唇。根据数码照片的具体情况，化淡妆的主要方法就是用上色的方法对化妆的部位进行上色处理。颜色可根据自己的喜好来选择。

下面我们开始为MM上色，上色之前，单击图层面板的右角新建一个图层，在新的图层上选择工具栏中的画笔工具，这时注意选择画笔的笔刷时要选择柔角的（图22），画笔的大小要根据上色的部位来确定。我们先画眼睛的睫毛处，画笔笔头大小设置为30，笔刷的不透明度和流量都分别设置为10%（图23）。画笔的颜色为R-196，G-0，B-152，用画笔工具涂抹睫毛的周围，注意这个地方可根据自己的喜好适当涂抹轻重，适当地在一个地方涂抹多次。不要涂抹眼睛部分。



图22



图23

接下来为脸颊部分上色。画笔颜色的设置为R-233，G-0，B-0。画笔大小设置为150。用画笔涂抹脸颊时注意画笔应稍偏两侧，上色要有个渐变的过程，这样显出有层次感。注意上色时根据不同的部位来更改画笔的大小。

三、把MM的照片处理成艺术效果

1.矢量风格的艺术效果

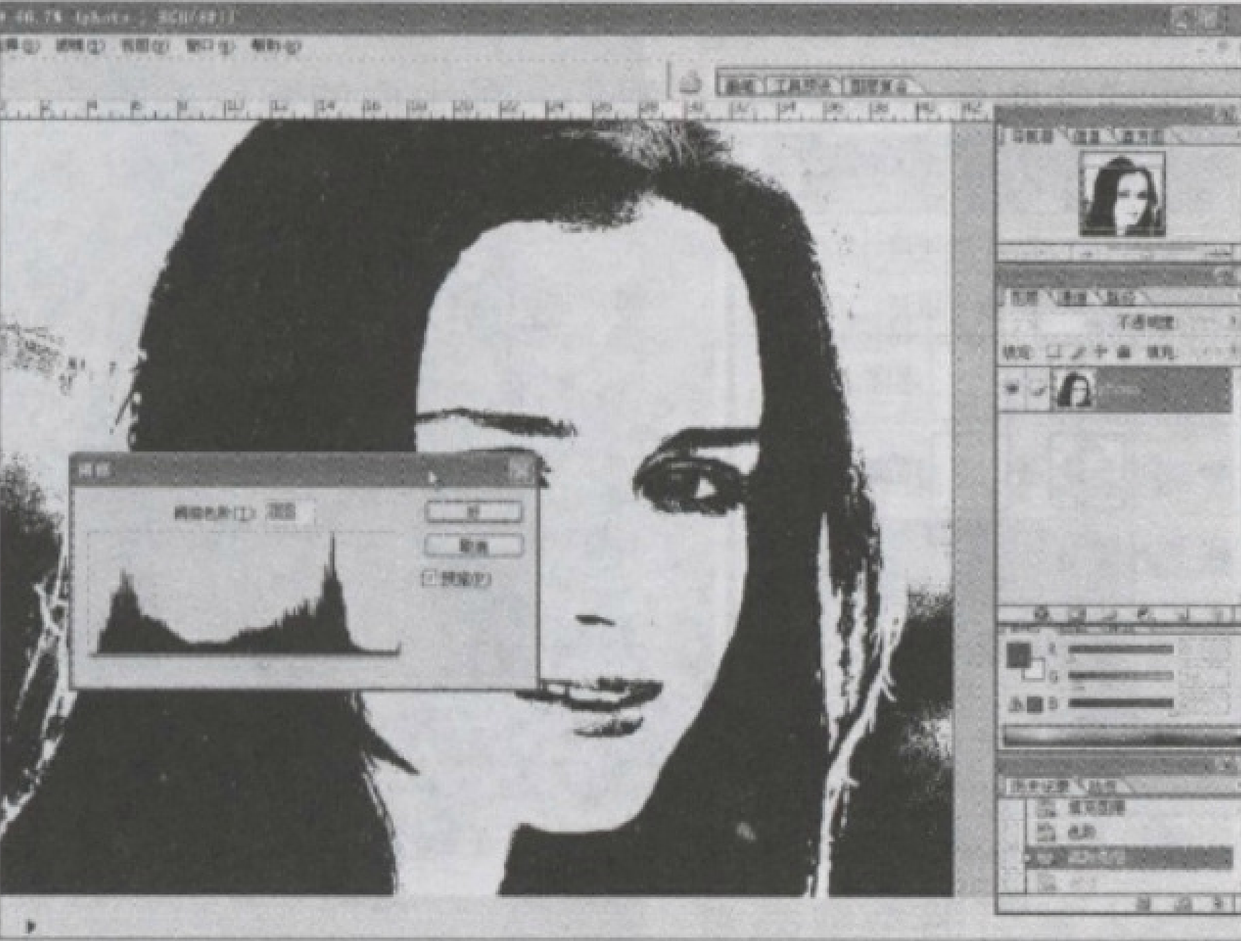


图24

单击菜单中的“图像调整”→“阈值”（**图24**），设置阈值为144。这样使得MM的图像色差比较大，接着单击菜单中的“滤镜”→“风格化”→“扩散”。然后再单击菜单中的“滤镜”→“锐化”→“USM锐化”进行锐化设置，设置数量50%，半径5.0像素。接下来通过图像的色相饱和度来对相片进行调整，单击菜单中的“图像”→“调整”→“色相/饱和度”。设置色相为61，饱和度为100，明度为-54（**图25**）。OK，MM的矢量艺术风格就出来了。

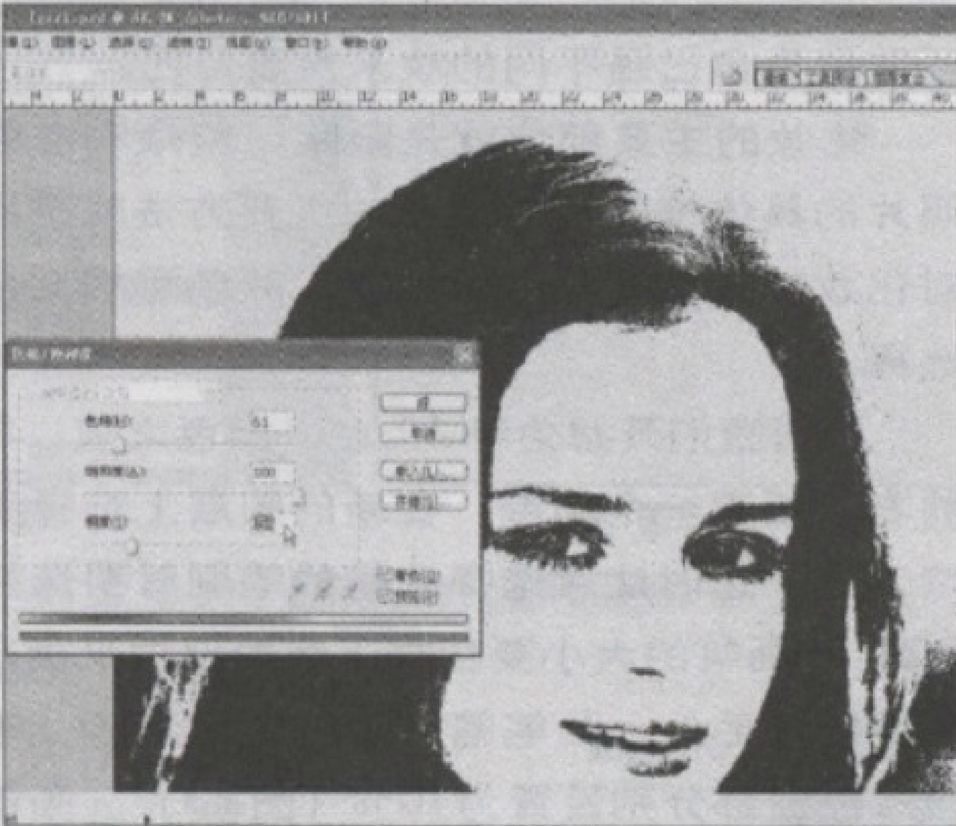


图25

2.给MM换不同的背景

给MM换不同的背景，首先要把MM从现有的背景里抠出来。MM的头发，在与背景反差不大的情况时很难与背景完美分离。这时我们就要借助Photoshop中的滤镜工具下的抽出工具完成下面的工作。

3.抽出工具的应用

抽出这个工具是一种高智能化的选择工具。只要将要保留的部分确定出来，剩下的由电脑自动计算而确定。我们要做的一共有两个部分。首先，对于要选择部分的边缘，由于比较难确定，我们使用描边工具将它们从主体部分划分出来。这一步有个要求，就是必须形成一个闭合区域，用于进行填充。那么，这个进行填充的部分，就是可完全保留的部分。对于描边的区域，由电脑自动计算而求值。还有一步就是用填充工具（油漆桶）填充选择（要保留的）区域。

1.单击菜单中的“滤镜”→“抽出”，打开这个工具的工作窗口（**图26**）。



图26

2.使用“描边工具”，并调整画笔的大小，对于脸部和头发的选择，可考虑将画笔的尺寸尽量变小，这样可使选择的精度提高。背景与MM的主要部位就是头发的交接处。下面我们就用画笔工具对MM进行涂抹，在涂抹的过程中可综合使用“放大镜”和“移动工具”，将图片放大，然后进行描边。

在描边过程中，如果出现错误，可考虑用“橡皮工具”进行擦除，然后重画。由于MM的头发部分很难确定边界，所以在涂抹过程中要适当改变画笔的尺寸，以能覆盖不确定边缘为宜。最后将边界勾勒出来以后，注意一定要保证是一个完全闭合的区域。



图27

3.用“喷桶工具”在工作图片上点击，进行填充处理，这样MM就被一种纯色填满，这部分将完全选择，描边的部分将由系统计算（**图27**）。

4.右击左上角的“好”按钮，然后系统就可自动计算完成，这一步速度很慢，选择出来的MM**如图28**所示，背景色为透明。

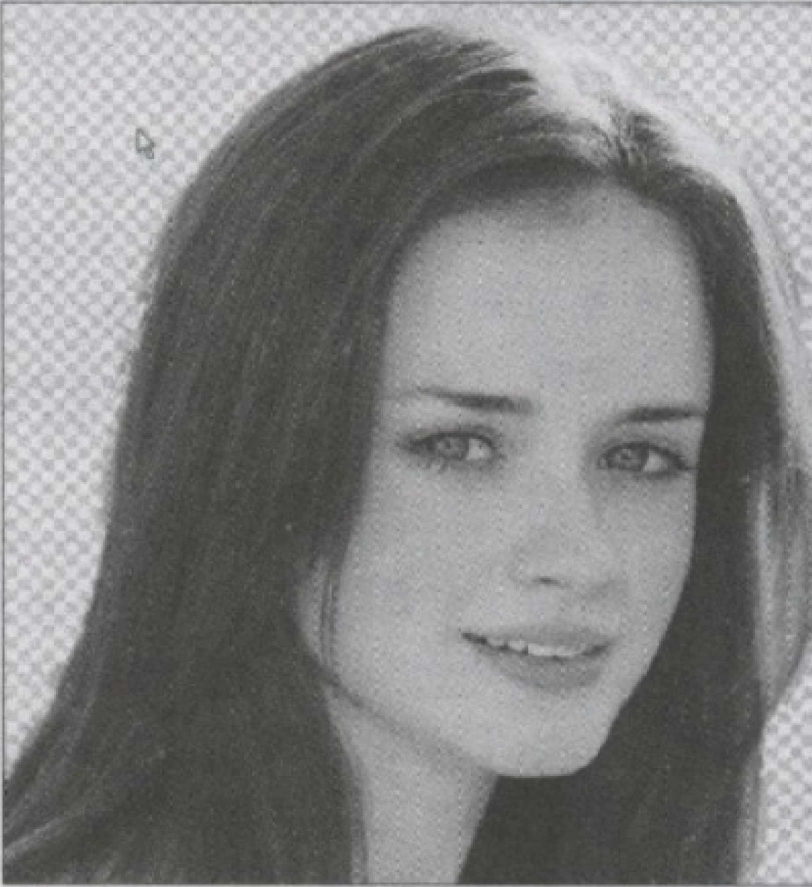


图28

5.下面我们选择一幅带有风景的背景图片。单击鼠标左键把透明背景的MM拖到风景的背景图片中，即给MM换背景。

最近听到不少商业和共享软件开始免费的消息，其中不乏一些CoCo心仪已久的东东。可自豪地用上正版而无需花费高昂的注册费用，感觉非常棒。在Web 2.0时代的今天，免费并不意味断了财路，反而让软件多了很多可自由舒展的空间。只要你的软件拥有了巨大的影响力，还会愁找不到盈利的模式么？

中国共享软件

■重庆 CoCo

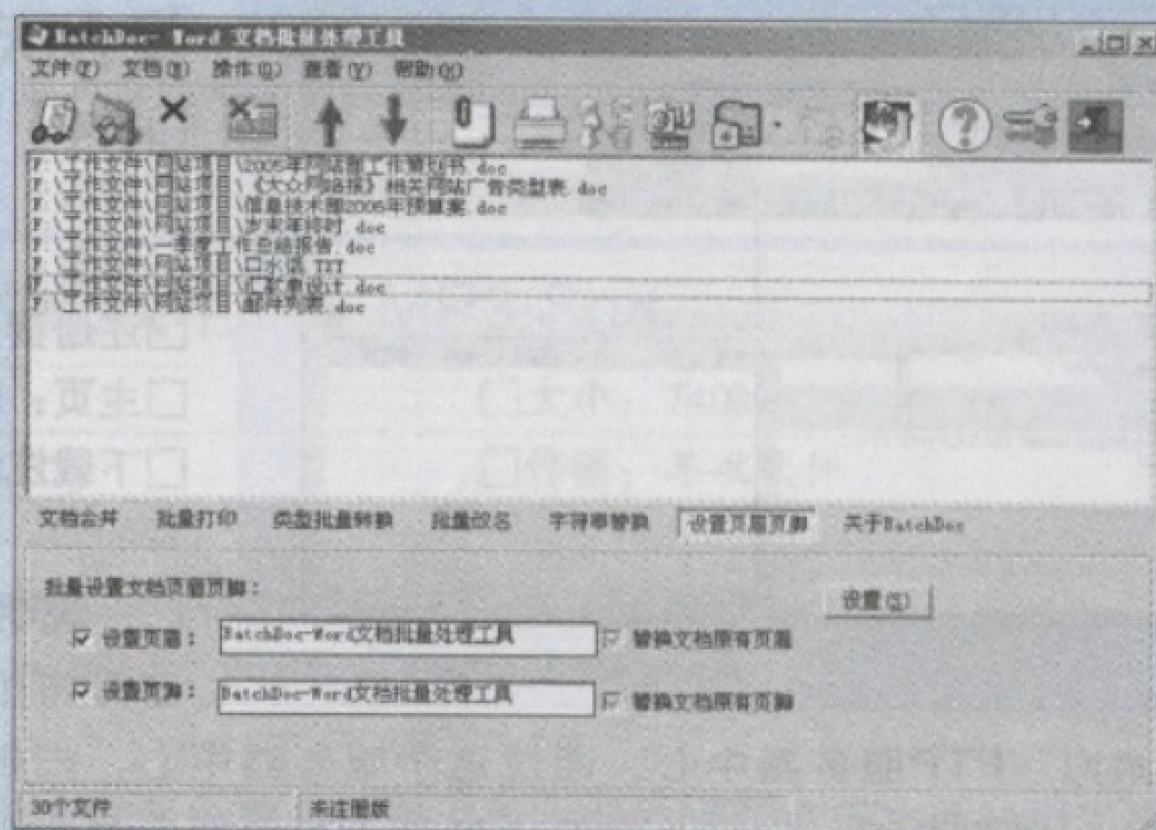
SoftReg
http://www.softreg.com.cn

批量处理文档好轻松——BatchDoc

□版本：v1.2 □大小：1.0MB
□授权：共享软件 □作者：ITT
□平台：Win9X/2000/XP
□注册费用：10元 □未注册限制：字符串替换限制
□主页：http://www.yuneach.com/soft/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.aspx?id=5304

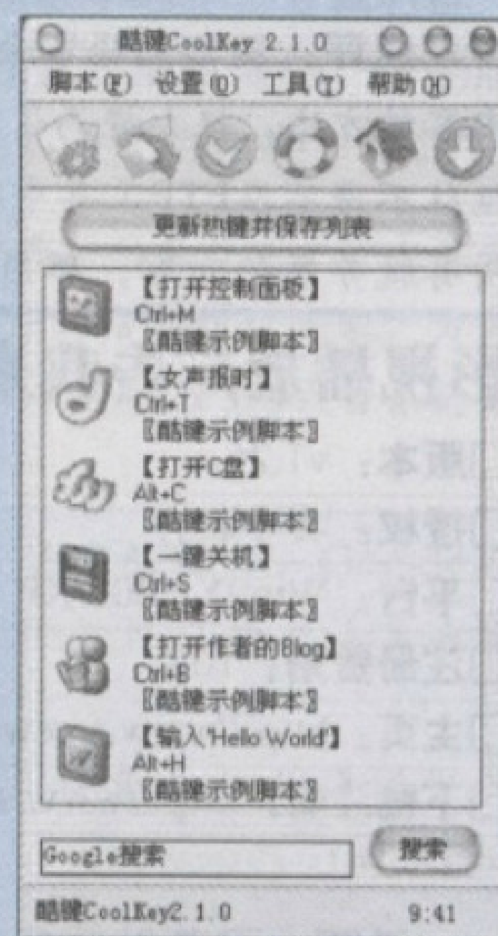
说明：一款帮助我们对大量Word文档进行批量处理的小工具，用户无需打开Word文档，直接在软件中就可进行不同格式文档的批量合并、批量打印、类型转换、批量改名，对所有文档中的内容进行字符串的查找、替换，设置所有文档的页面和页脚等功能。除了标准的DOC格式文档外，软件还很好地支持了Web文件（htm/html）、RTF文档（rtf）、文本文件（txt）甚至是Word Perfect撰写的文档，让我们从繁琐的手工操作中解放出来。

点评：虽说电脑提高了我们的工作效率，但同时也会产生很多仍然需要手工处理的电子信息。比如自己文档或硬盘文件的归类整理，电脑就无法聪明地知道这个电影文件是该放到“喜剧”目录还是“悲剧”目录下，这要靠自己手动操作。但能用电脑批量完成的事情，宁可去找各种工具，也不应当在这上面浪费宝贵的时间。BatchDoc算是对我们日常文档批量处理操作做了一个总结，变手工为自动化。使用中发现，当文件数目比较多时，软件的速度会相应减慢，甚至停止响应一段时间，希望能在后续版本中进行相应改进。



把我的键盘变成小佣人——酷键

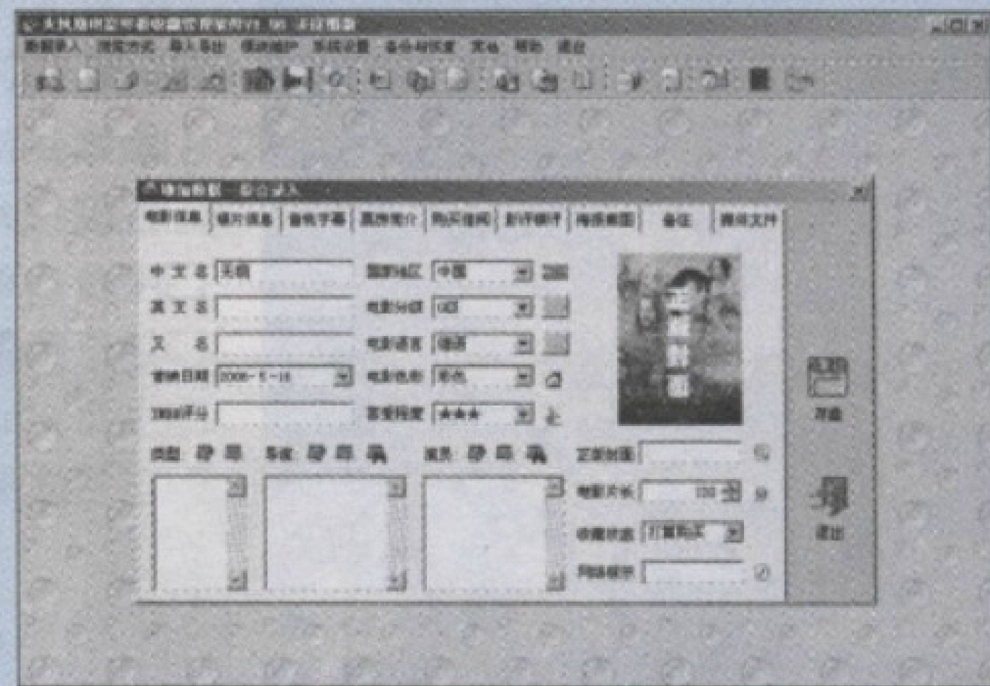
□版本：v2.1.0 □大小：5.5MB
□授权：共享软件 □作者：水箭龟009
□平台：Win9X/2000/XP
□注册费用：22元 □未注册限制：弹出提示及部分功能限制
□主页：http://www.chinasanyang.com/009/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=13470



说明：一款通过预设脚本的方式，将一系列复杂的键盘鼠标操作绑定到一个热键中，只需轻轻一按，所有需要的程序、页面、文档一一自动为我们打开。软件支持定时功能，可指定每天或每小时所要进行的固定键盘操作和应用程序的执行，所有脚本文件均保存在安装目录的Scripts文件夹下，方便了我们的管理和编辑。最具特色的是，软件完全采用中文作为脚本内容，不需要编程基础，设定动作时就像考试的填空题一样简单方便。

点评：你每天必须用电脑完成的工作是什么？闲暇时一定要浏览的站点是什么？定时弹出的工作提醒是什么？工作中有很多固定的内容需要重复地复制和粘贴吗？酷键的工作就是最大限度地为你简化这个过程。软件模仿了一些聊天工具的界面特点，把每个需要执行的脚本当成一个个的“网友”抑或是小佣人，需要时只要双击这个佣人的头像即可发出相关的执行命令。非常有创意的想法，不是么？

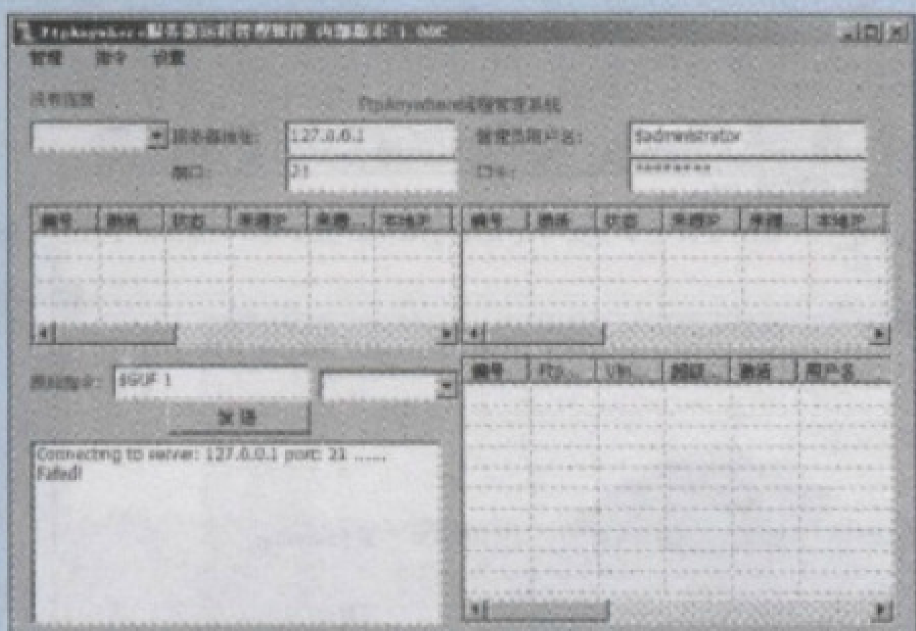
淘碟、藏碟、以碟会友——火凤凰电影收藏



□版本：v1.9　□大小：14MB
□授权：共享软件　□作者：hfh
□平台：Win9X/2000/XP
□注册费用：30元　□未注册限制：启动提示框
□主页：http://www.ythfh.com/hfhsoft/
□下载注册：http://www.ythfh.com/hfhsoftdown/move/200604/24.html

说明：一款用于收藏和整理我们所拥有的DVD/VCD影碟的好工具。它像图书馆管理图书一样，为你的收藏品定制含有碟片存放位置的完整编号，按照国际标准，可从电影名、海报图片、导演、制作发行公司、演职员等方面全方位保存电影的详细信息，还可直接在其中为自己喜欢的电影添加相应的评论。通过软件所提供的借阅记录功能，不再为谁什么时候借了你大量的碟片至今未还而去翻箱倒柜找寻当时的记事便笺了。

点评：超级影迷CoCo一直在使用国外的一款名为CollectZ的软件来管理自己收藏的电影碟片。由于软件是英文版本，所有的电影信息都是望而生畏的英文字幕。拿到这款火凤凰，试用以后没有失望，非常庆幸自己以后可用全中文的方式来淘碟了。如果你有很多与你一起淘碟藏碟的朋友，还可将他们的信息、联系方式、喜好类型甚至是照片等添加到软件所提供的碟友管理功能中，所谓独乐乐不如众乐乐是也。



聚合天下的FTP服务器——FtpAnywhere

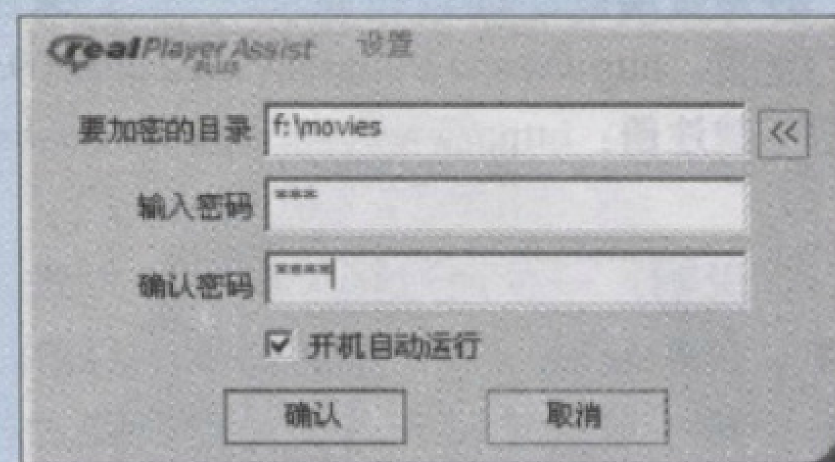
□版本：v1.16C　□大小：4.8MB
□授权：共享软件　□作者：danscort
□平台：Win9X/2000/XP
□注册费用：256元　□未注册限制：在线人数限制
□主页：http://www.snowware.com/
□下载注册：http://www.snowware.com/downloadcn.htm

说明：一款同时支持P2P与分布式FTP服务的服务器软件，使用它可将不同地域位置的电脑通过VLINK网络协议组合成一台庞大的“虚拟”FTP服务器中心。通过这个服务器中心，把各个电脑上不同或相同的下载内容进行整合，用户感觉是在操作一台服务器，实际上有几十甚至上百台服务器同时向用户提供内容传输，极大加快网络下载的效率和服务器集群的建设，不用非常繁琐地为了下载不同的东西而打开无数个FTP的窗口了。

点评：网络上经常会有很多爱好者组建的各种联盟，站长联盟、电影联盟、BT下载联盟等，联盟利用整合爱好者分享内容的方法，极大提高了网络资源的利用率，减少了资源空闲的浪费。CoCo也常常在一些FTP联盟上下载所需要的文件，但往往不得不在FTP工具中输入大量的服务器地址来下载不同的内容，如果使用了FtpAnywhere，只需连接一个IP就能下载到所有服务器的内容，那简直是方便极了。

影视播放广告我来清——Realplayer Assist

□版本：v1.26　□大小：600kB
□授权：共享软件　□作者：realplayerassist
□平台：Win9X/2000/XP
□注册费用：10元　□未注册限制：30天试用期
□主页：http://www.freewebs.com/realplayerassist/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.aspx?id=26785

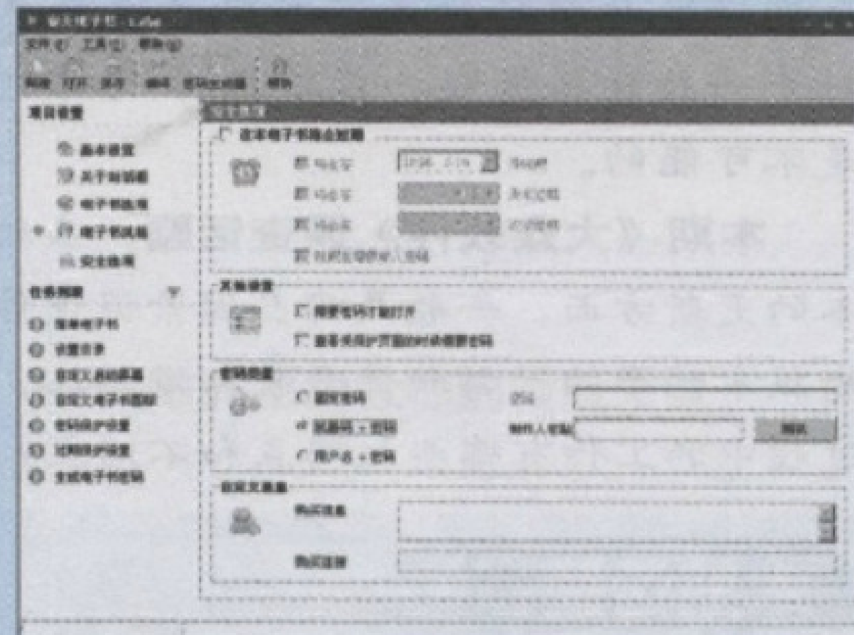


说明：可帮助我们轻松拦截在线观看RMVB格式的电影等视频节目时所弹出的广告窗口，还给用户一个清爽的观赏体验。同时用户可使用它来加密自己的电影文件目录，防止第三者偷窥。通过软件所提供的声道控制功能，我们就可在播放一些双语（如中英）混合的影视节目时，自由选择所需要的音轨而不用去刻意关掉电脑上的音箱。软件还提供了智能播放的识别，当你放完一张影片的上半部时，它会用自己的算法找到该片的下半部进行自动播放。

点评：广告无处不在，互联网络上更是如此。有时候更喜欢在晚上直接观看电影电视节目，主要原因就是少了各种各

样令人烦心的广告。但如今广告又常常在我们的媒体播放器中不定时地弹出，这也就是为什么广告过滤工具如此受到网民欢迎的缘故吧。Realplayer Assist的出现让我们在观看网络流媒体时又省了不少心，安安静静不受干扰地欣赏自己喜欢的电影吧。

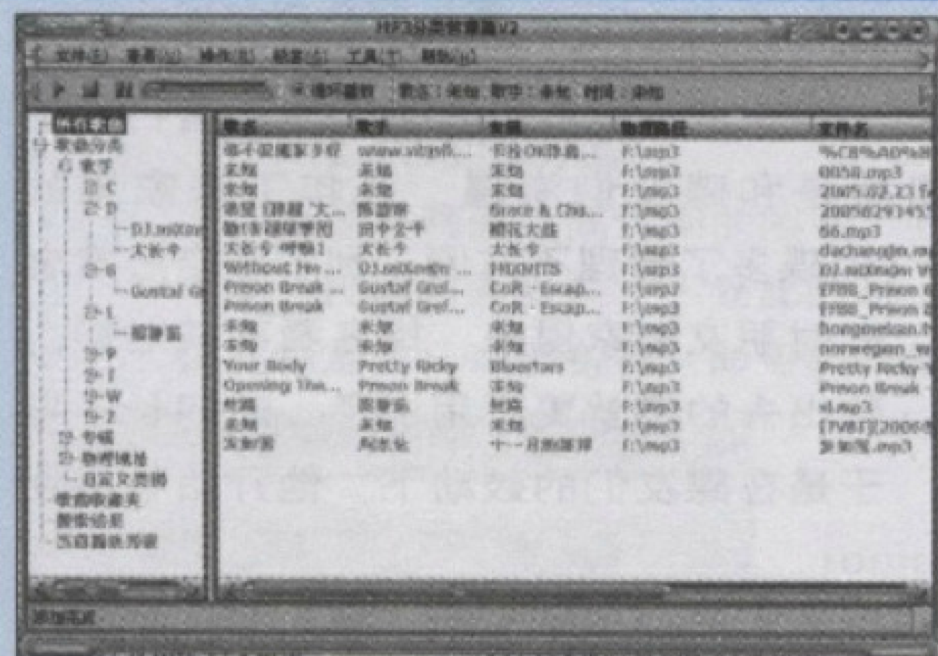
让你的电子书和软件一样收费——春天电子书



□**版本**：v2.1 □**大小**：3.7MB
□**授权**：共享软件 □**作者**：SpringSoft
□**平台**：Win9X/2000/XP
□**注册费用**：48元 □**未注册限制**：30次试用期
□**主页**：http://www.thespringsoft.com/
□**下载注册**：http://www.softreg.com.cn/shareware.aspx?id=21869

说明：一款能制作出像共享软件一样受注册码保护的电子书的好工具，通过这种方式所发布的电子书，阅读书的人必须向书的版权人购买许可证或序列号来保证正常阅读。软件支持HTML页面、TXT文档、Flash动画以及各种视频格式的文件，可正常执行HTML中的脚本内容和CSS风格，支持全文检索、目录隐藏和显示等功能，提供各种用户名、机器码在内的加密设置方式，全方位保护我们的电子产品。

点评："把你的知识打包，为你赚钱！"是软件在官方网站上所提出的理念。这种电子书所提供的制作方式在很大程度上保持了原作者的版权，又为他们提供了一个销售自己知识产品的好方案。同时对于电子书的阅读者来说，这种像软件一样使用的方式使得他们更加珍惜所购买的电子产品。为了向更多的用户推销电子书，作者只有提高书的内容质量，而用户也会精挑细选自己喜欢的内容。



音乐文件的藏碟柜——MP3 Sort

□**版本**：v2.0 □**大小**：740kB
□**授权**：免费软件 □**作者**：思敏软件
□**平台**：Win9X/2000/XP
□**主页**：http://placid.blogchina.com/
□**下载注册**：http://placid.blogchina.com/4965452.html

说明：一款协助我们整理硬盘上所收集的MP3音乐文件的小工具，采用了数据库的方式进行MP3文件信息的存储。通过软件，用户可从硬盘目录或播放列表中进行文件信息的导入，按照歌手名字、专辑名称、在硬盘中的路径或者自定义的命名进行相应分类，便于日后检索。用户可在软件中生成列表并直接播放音乐，新的版本支持APE音乐格式、WMV和AVI等影视文件信息的整理和归档，把我们的音乐文件整齐地装进"存储柜"中。

点评：Windows自带的媒体播放器提供了一个媒体库的功能，每次打开时总是占用不少系统资源，而且分类也不太尽如人意。MP3 Sort把媒体播放器的播放功能嵌在自身的软件中，同时又通过管理功能将这些音乐文件的信息组织起来，方便了我们的检索和欣赏。随着软件对从OGG到MP4音乐支持格式的增多，软件应该把这个让人误解为只支持MP3格式音乐的名字换一下了。Music Sort？也许是一个不错的名字呢。

软件更新快报

Google推出了一种新的软件宣传方式，称为推介。当你通过宣传方式让朋友安装了这款软件，Google后台的监视系统确认后，你将获得一定的利益。在充斥着各种网络广告的今天，这种形式的软件广告也许真地能获得较好的口碑效果呢。

超级兔子快乐影音：超级兔子系列的通用型影视文件播放工具，版本升级至2.51，修正卡巴斯基误报和Win98下的安装问题，补上了前一个版本漏掉的插件。推荐下载更新地址：http://www.pctutu.com/happyplayerdown.asp。

PPStream：基于P2P的流媒体播放工具，速度和流畅性都非常不错，版本升级至182加强版，新增智能调节连接数功能，可根据带宽状况自动找到合适的连接方式。推荐下载更新地址：http://download.ppstream.com。

BitComet：极速BT下载、P2P文件分享的好工具，版本更新至0.66，改进了程序异常退出时的错误检测机制，修正了聊天消息导致程序异常退出的问题。推荐下载更新地址：http://www.bitcomet.com/tracker/doc/download-zh.htm。

软件不同于其它产品，在生产和最终发行过程中它始终不是完美的。然而软件又有一种自我完善机制，购买软件的人可在后期通过升级的方式不断完善这个产品，对于一款软件来说，没有版本的升级几乎是不可能的。

本期《大众软件》调查话题：在软件版本的更新方面，一般是哪些因素促使你推出新版本的产品？与软件开发初期相比，升级过程中的工作有哪些相同点和不同点？

本期话题：

升级是一种态度

用户的Bug反馈无疑是激发软件开发者更新软件的重要原因。对于我来说，当有新的想法或用户反馈软件问题、提出合理的改进建议时，我就会对软件进行升级。对于我开发的这种工具类的软件，更新周期是不定的，要视情况而定。升级过程中，不仅要对软件本身的代码进行修改，更新软件的网站，并将新版发布到各软件站，必要时还要更新帮助文件。

——软件《LRC歌词文件转换器》作者 邹劭涵

安全和性能是最重要的，基本上只要有更好的算法能节省运算时间和速度，都要升级更新。

——软件《Office风格控件》作者 李红民

随着软件用户的增加，必然会有用户提出新的需求或发现软件中使用不便的地方，我们从中选择适合于大部分用户的功能需求添加到软件中去，这种情况一般作较大的版本升级，使用方式的修改一般作为小规模更新，完成软件修改和功能测试后即升级版本。软件升级过程与开发初期一样，要进行通盘考虑，防止部分功能的修改带来其他负面影响。

——软件《潜移默化学英语》作者 阳光软件

升级的动力一般是作者的反馈，挑出的各种毛病，有时候订单多了，也产生更新版本的激情，呵呵。软件更新与开发不同，如果开发初期构架比较好的话，更新Bug和提升功能都是比较简单的，但如果新的功能需要修改软件的原始核心，那工作量就不比单独开发一款软件轻松了，有时候也许会更累。

——软件《春天电子书》作者 Dawn

大软老读者的软件经

——小记火凤凰软件作者



刘华东，软件火凤凰电影收藏的开发者，山东烟台人，和很多老一届的共享软件作者一样，生于上世纪70年代。现在一个国有大型企业工作的他，主要负责公司的信息化管理和软件开发和维护工作。做共享软件，只是他的业余爱好。

刘华东算是《大众软件》的老读者了，1996年初他从一个好朋友的手里拿到了一本《大众软件》后，当机立断汇款从杂志社把第1期到当时最后一期所有发行过的杂志全买了下来。“如果你们还保留有客户资料的话，绝对可以查到我的名字。”刘得意地笑道，《大众软件》的熏陶，让刘走上了共享软件的开发之路。

“我是很喜欢电影的，是一个不折不扣的DVD爱好者！”工作之余，他最爱做的事就是和碟友们淘碟，几年下来家里的VCD、DVD有近千张。“但碟多了管理不方便，到了碟店经常忘了一部电影是否已收过；有时朋友到家里来，指名看某某电影，翻了半天就是没有找到；借出去的碟就更不用说了，时间长了忘记是谁借的了是常事。”于是在碟友们的鼓动下，他开始利用业余时间开发火凤凰。

没有调查就没有发言权，在软件开发之初，细心的他对目前已有的电影收藏软件作了清点和测试。中国的DVD市场由于种种原因和国外相差还比较大，所以他对自己软件的定位就是适合国情、完全中文和方便收藏。

在软件开发的过程中，刘华东遇到了关于软件生存的一个抉择。当软件越来越被关注时，他就收到了若干公司的信，内容差不多，都是要求捆绑插件，按安装数付款。“我看也的确有一些共享软件是这样做的，但这样做的结果是越来越多的人不敢用国产共享软件。我身边就有几个同事，一看国产共享软件，不管内容如何，根本就不下载，说什么‘不敢安装，一安装一堆乱七八糟的东西，删都删不掉’。”这样做的结果就是使国产共享软件名声越来越差。收到这样的信件，他一般都是果断删除，同时他也希望更多的软件开发者共同抵制不良插件。“对共享软件开发者来说，都希望能得到正规厂商的合作与推广，能得到有关部门的扶持，更希望大家增强正版意识。我想只有这样，国产共享软件才有出路。”他深有感触。

对于目前的盗版和破解现象，刘并没有像大多数人一样抱怨。他认为，在这种环境下，更需要珍惜你的用户。“不放过任何一个注册用户，提高服务质量，及时解决软件出现的问题，这样用户又可帮你宣传，和用户成为朋友，还可发展更多的用户。”

应用心得

编者按：硬件维修对大家的动手能力和动脑能力都有很高的要求，本期刊登的《缝缝补补又三年——简单几招拯救你的报废硬盘》一文是个不错的范例，有自信的读者可尝试自己进行硬件维修，也许可“变废为宝”。

本期推荐文章

略施小“技”，解除电信网通互访之痒

■辽宁 蓝色海岸

中国的电信产业南北拆分后，网络接入商便有了电信和网通之分。梦魇也从这一刻开始了，网通用户访问电信站点速度慢如老牛拉车，电信用户访问网通站点亦如乌龟爬坡。有时慢到电信（网通）用户与网通（电信）QQ好友无法正常视频聊天，连接超时，传输文件也非常慢，甚至半天没有动静。上网冲浪过程中电信、网通互访速度慢的问题成了众网民心中永远的痛。别再焦急，不再尴尬，略施小技，即可解除电信网通互访之痒。

一、代理服务器

电信与网通之间访问的限制，主要是在其出口处限制，代理服务器通常不受此限制。因此，通过使用带宽稳定的代理服务器，即可轻松解除电信、网通速度慢的难题。

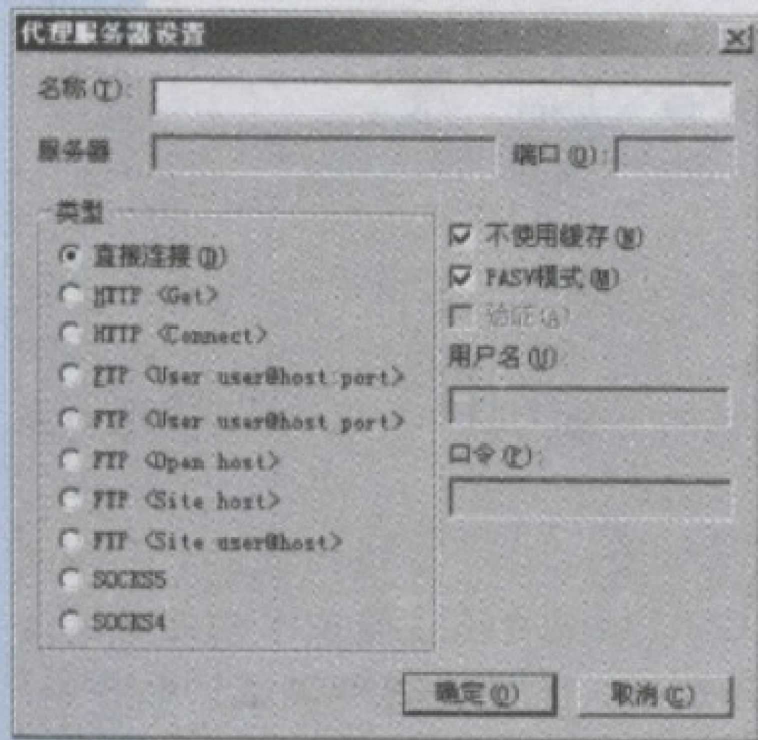


图1

“http://www.romanfr.com/proxy”上面提供了许多代理服务器地址列表，而且每天都有更新，代理服务器地址使用率为90%以上，在这里选择即可。在选择代理服务器时，要优先选择中国国内的代理服务器，以提高访问速度。另外，也可利用Google、百度等搜索引擎，在关键字文本框中输入“代理服务器地址列表”来寻找适合自己的代理服务器。再就是软件“代理猎手”也是一个不错的选择。接下来，将IE、QQ、下载工具的代理服务器地址设置为我们找到的代理服务器即可。以FlashGet为例，点击菜单栏的“工具”→“选项”，在弹出的选项窗口中切换到“代理服务器”选项卡，点击“添加”按钮，在弹出来的设置窗口中按实际情况输入代理服务器的各种信息即可（**如图1**）。

二、网络快乐行

网络快乐行是专为解决电信、网通互访难题的站点，在该站点只需免费注册一个账号并下载一个客户端程序即可让你的网速狂飙起来。

第1步：申请免费账号。在IE地址栏键入“http://wow.dbug.com.cn/index.php”来到注册页面（**如图2**），点击“注册”按钮简单输入一些个人信息即可注册成功。

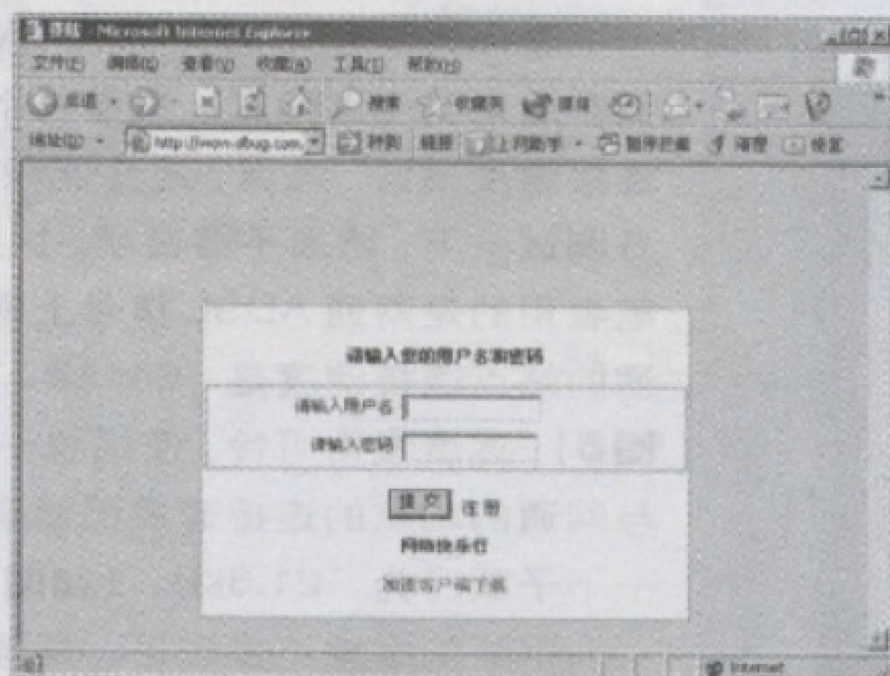


图2

第2步：下载客户端程序。Chinanet.exe对应中国电信的用户（下载地址是http://218.66.103.230/vpn_route/chinanet.exe），Cnc.exe对应中国网通的用户（下载地址为http://218.66.103.230/vpn_route/cnc.exe）。下载完毕，双击进行安装，在安装过程中为方便以后使用，请勾选“在桌面上创建快捷方式”复选框。

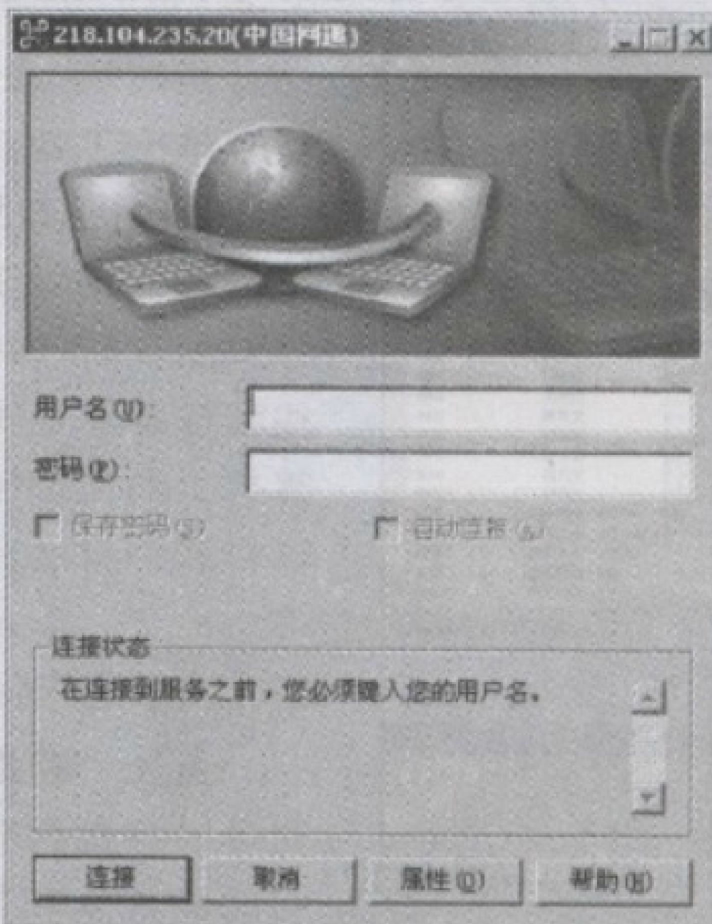


图3

第3步：电信用户是名为“218.5.2.52”的快捷方式，网通用户是名为“218.104.235.20”的快捷方式。双击桌面上的快捷方式启动程序，用刚才注册到的用户名和密码连接即可（**如图3**）。

小提示：你也可在“http://218.66.103.230/vpn_route/auto_vpn/auto_vpn.html”处查看详细的教程。

三、统一网关网络加速器

统一网关网络加速器（下载地址是http://soft.netnest.com.cn/downinfo/netnest9005.html）是一款被业界誉为网络加速专家的优秀加速软件，由用户终端软件以及加速服务器构成，具有高性能的网络优化各ISP网关、大幅改善网页浏览速度和不同网络访问速度等特性。

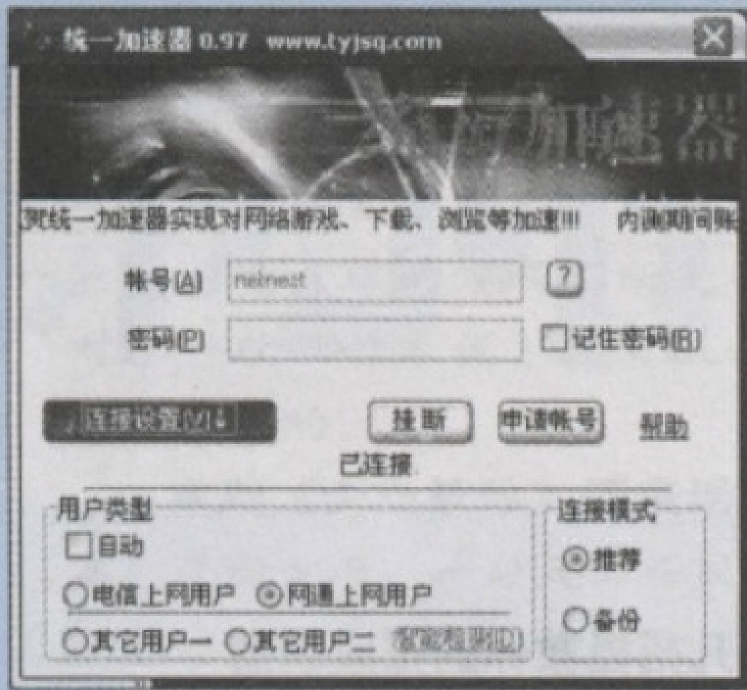
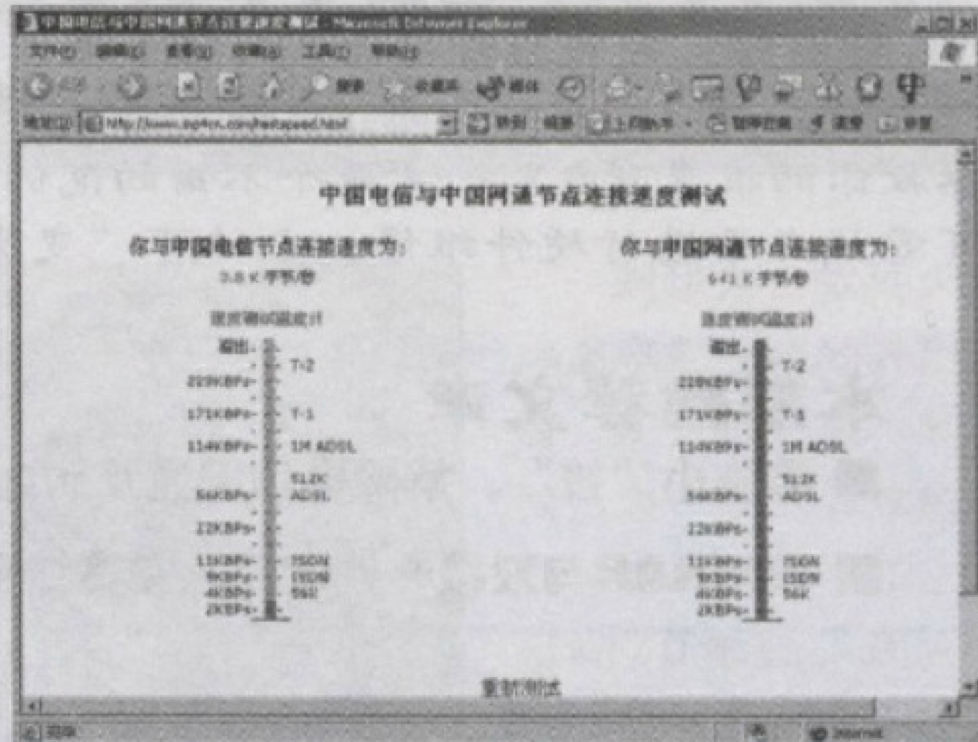
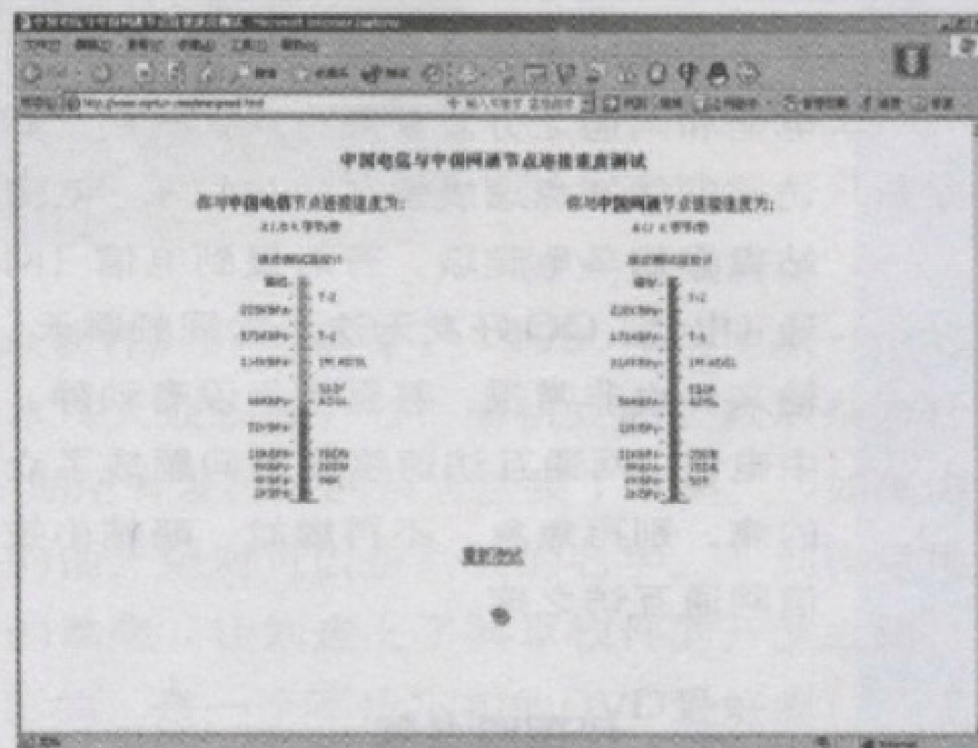


图4

统一网关网络加速器是一款绿色软件，无需安装，解压到任意目录中执行其中的可执行文件即可。在出现的程序界面中，会出现要求用户输入账号和密码的提示框，无需理会，因为程序还是一个内测版本，不需要注册，因此随便输入用户和密码就行了。接下来点击“连接”按钮（**如图4**），通过1～3秒的身份验证便可连接至统一网关服务器。加速器终端工作后，将IE、QQ、游戏等各种所请求的文件通过统一网关服务器的优化进行提速，优化后数据传输提高50%或更高。例如，未使用统一网关的电信用户，在使用网通资源如电影、游戏、网页、上传、下载等时，速度非常慢！但使用了该软件后，访问速度立刻明显流畅起来，让你深刻体验到互联互通之间的飞速冲浪感觉！


图5


图6

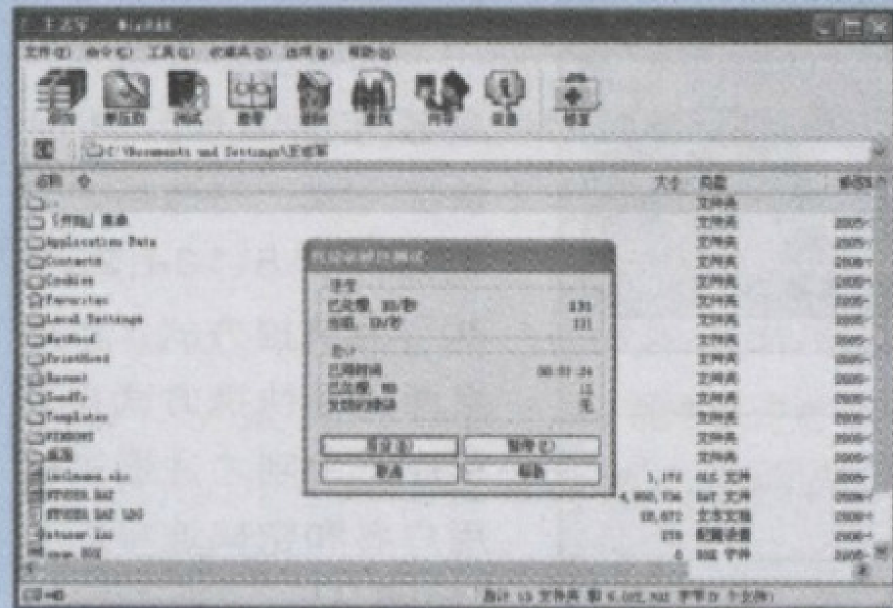
上面为大家推荐了3种网络提速的方法，有许多朋友可能会问了，上述方法是否真有效，笔者是不是在卖狗皮膏药？别急，你自己测试一下就知道了。

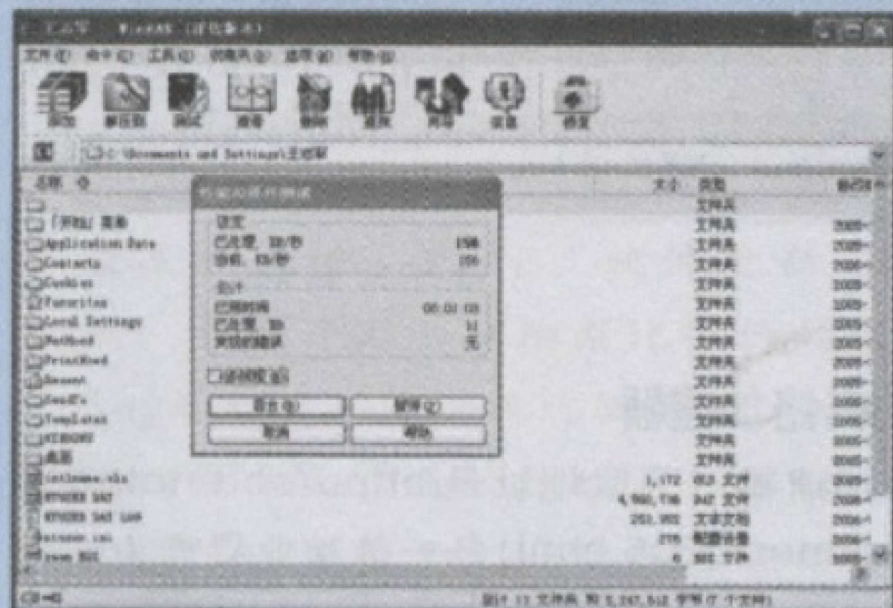
在IE地址栏中键入“http://www.mp4cn.com/testspeed.html”，回车后来到测试站点，这是一个专门的“中国电信与中国网通节点连接速度测试”站点，还是比较权威的，在使用各种加速方法前后，各测试一下，结果不言自明。这里以使用统一网关网络加速器为例，笔者用的是网通ADSL拨号上网，安装前，笔者测试了一下，与网通的站点连接速度是“641kB”，与电信的连接速度是“3.8kB”（**如图5**），速度慢得可怜。使用统一网关网络加速器后，再次测试一下，与网通的站点的连接速度仍然是“641kB”，而与电信的连接速度是一下子跃升为“21.8kB”（**如图6**）。

下面笔者就不多说了，是骡子是马拉出来遛遛就知道了，是好是坏，你自己试试就知道了。

WinRAR与双核心处理器的完美结合

■江苏 王志军


图1


图2

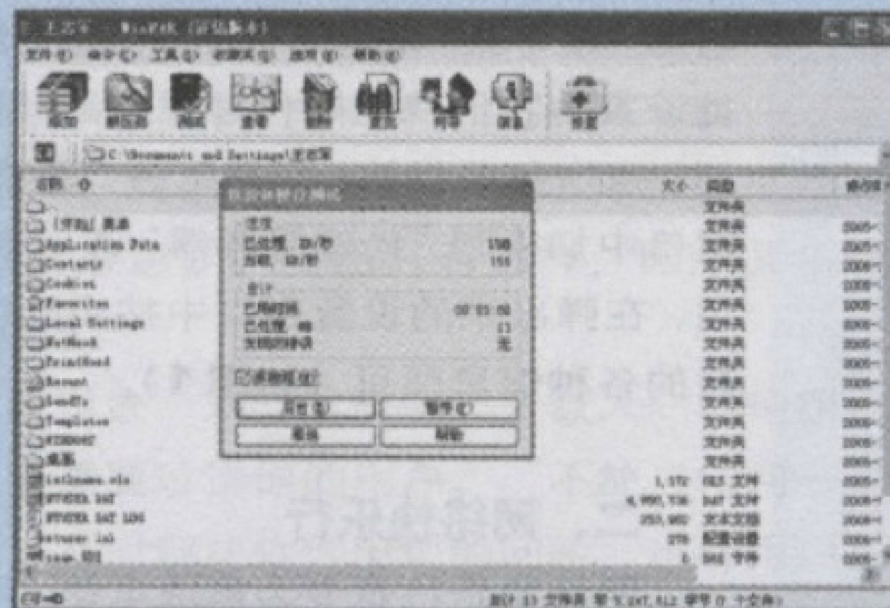
虽然现在的双核心处理器已大行其道，许多品牌机厂商也纷纷以“双核”为卖点推出了各自的双核系列，但毋庸讳言，专门针对双核心处理器设计的应用软件还是少之又少。不过你可能并不知道，著名的压缩工具WinRAR已悄悄对多核处理器提供了支持呢。

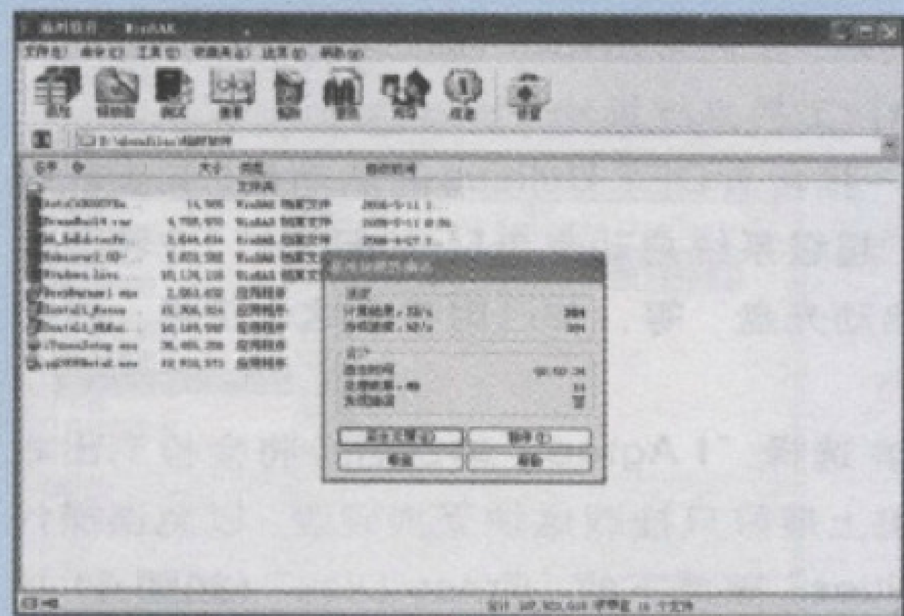
从3.60 Beta1开始，WinRAR增加了一个新的功能：多线程支持。新的多线程压缩算法提高了在有多个CPU、多核心CPU和使用超线程技术的处理器计算机上的压缩速度，“多线程”的选项已被添加到“性能和硬件测试”命令中，这样我们就可比较常规和多线程版本的RAR压缩算法的性能。

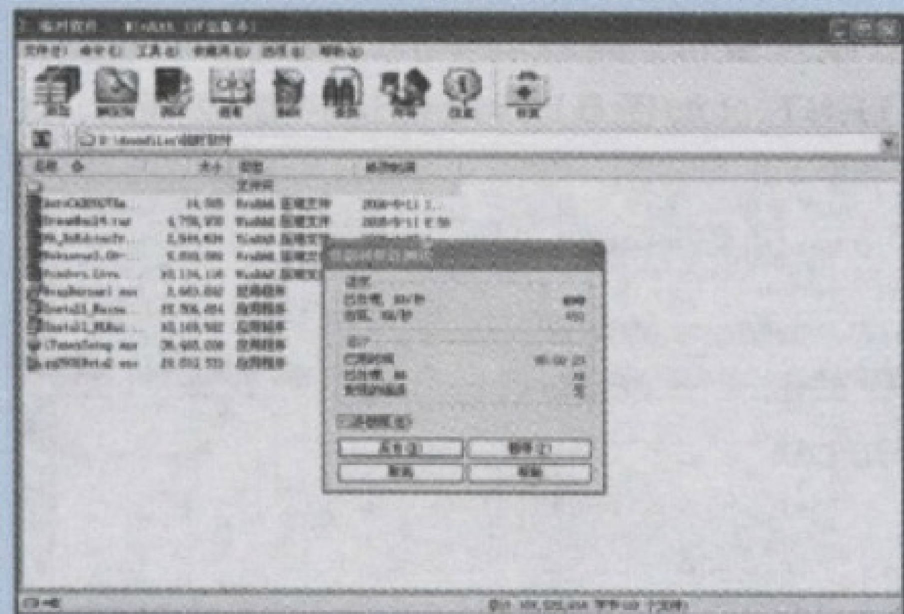
一、单核心处理器的压缩算法

首先，笔者是在一台普通的Celeron 2.2 GHz处理器的台式机上进行测试，物理内存也只有256MB，算是目前比较大众化的配置，使用的是3.50版本WinRAR。

从“工具”菜单下执行“性能和硬件测试”，**如图1**所示，可看到这里的速度只是在130kB/s左右。改用3.60 Beta3版本，可看到速度有一定的提升（**如图2**），幅度在20%左右。如果你注意的话，发现虽然这里出现了“多线程”复选框，但并没有被自动勾选；强行选中


图3


图4


图5

“多线程”复选框，**如前页图3**所示，速度并没有明显改观，这说明新增加的“多线程”功能对单核心处理器来说并没有什么作用，这当然也在我们的意料之中。

二、体验多核心处理器的压缩神功

现在，应该是轮到多核心处理器出场了，目前情况下当然主要还是双核心处理器，笔者在一台使用了Pentium D 830处理器的台式机上进行测试，物理内存也达到了惊人的2GB。

笔者首先使用的还是3.60 Beta1之前的版本，仍旧执行“工具”菜单下的“性能和硬件测试”，**如图4**所示，这次的速度提升比较高，达到了384kB/s，这当然是内存容量劲升的原因。

现在应该轮到最新的3.60 Beta3版本出场了，**如图5**所示，不仅速度达到了惊人的650kB/s，有将近1倍的提高，而且窗口中也增加了“多线程”的选项，可看到这个选项已被自动勾选。从任务管理器中也可看到，两个核心都处于满负荷工作状态，这说明WinRAR的“多线程”功能只有针对多核心处理器才能充分发挥作用，应当说这是一个新的变化，但这里要提醒的是，此时处理器内核的温度也会飙升。

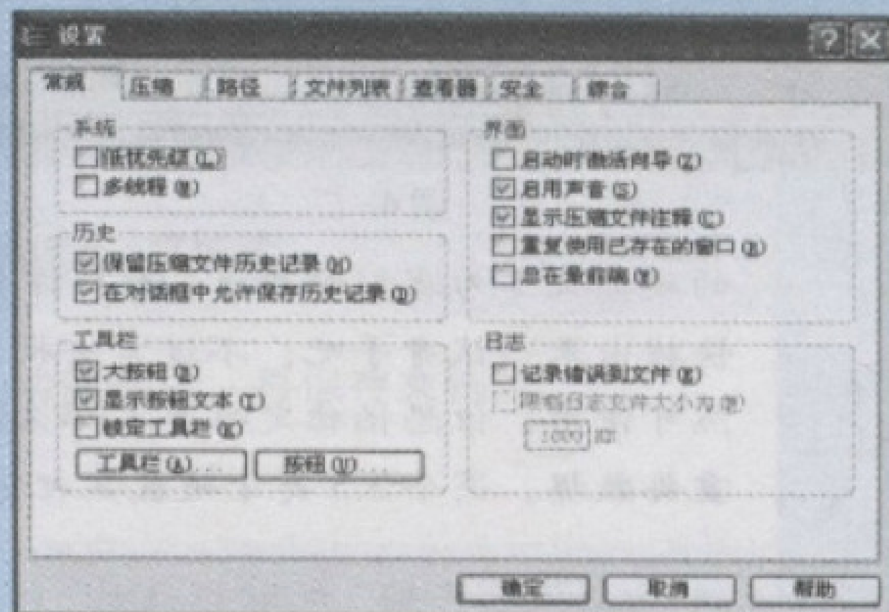


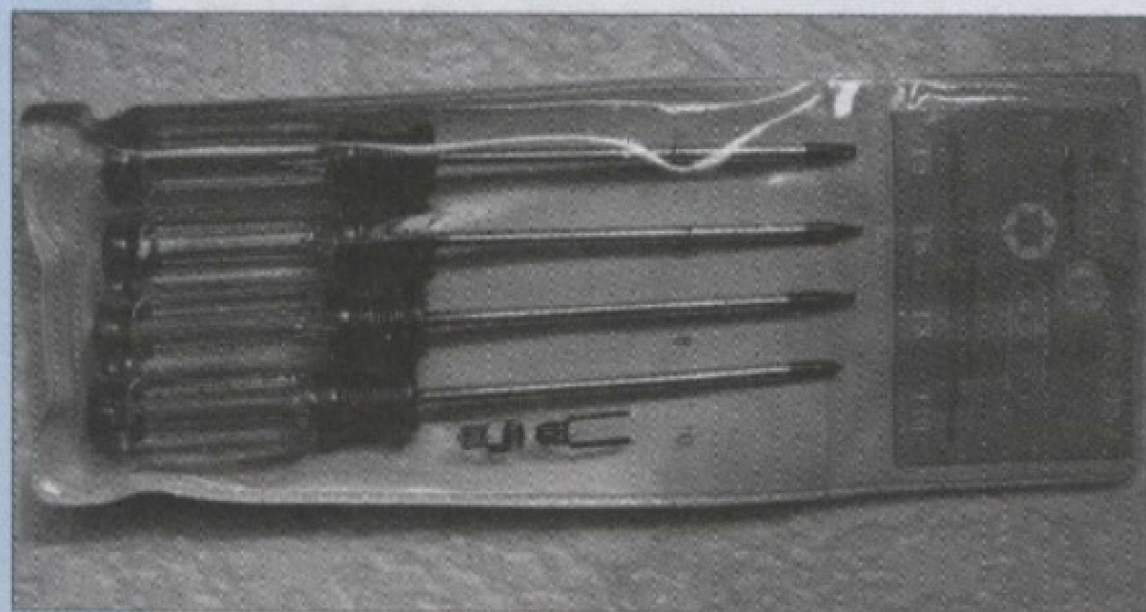
图6

三、自由控制多线程

如果满足多核心处理器的条件，那么多线程会默认被启用，但你可在选项菜单下的“设置”→“常规”对话框进行设置，**如图6**所示，我们可在这里决定是否禁用。■

缝缝补补又三年——简单几招拯救你的报废硬盘

■河南 冯涛


图1

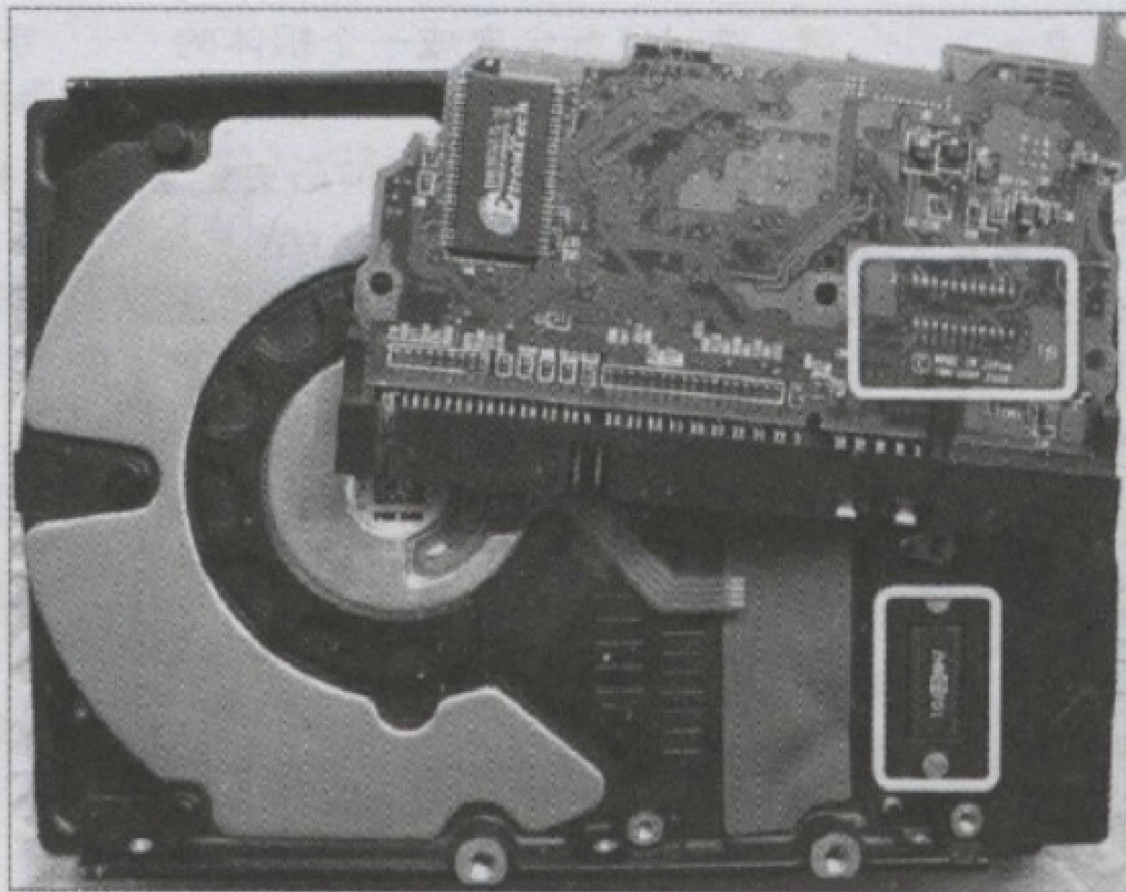
笔者的硬盘最近开始罢工了。先是启动时发出“吱吱”的怪声，并且速度奇慢无比，卡在启动画面半天不能进入系统。折腾了几次之后，干脆连盘也认不出来了。这块硬盘编号为IC35L040AVER07，属于IBM的60GXP系列。75GXP和60GXP曾大量出现质量问题，我这块能支持到现在已是非常幸运了。

查了些资料，发现我这硬盘出现的问题其实是IBM硬盘的通病。一般认为是用户插拔电源线时过于用力，致使电路板错位造成电路板与盘体接触点位移，使得磁头走位不准。既然找到了病因，就来尝试下看能不能修复它。

一、硬件修复

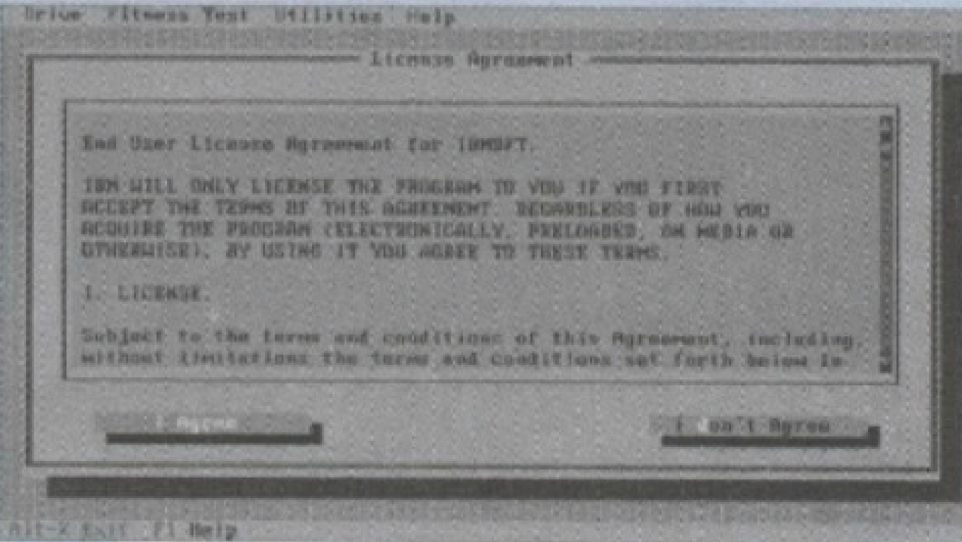
首先我们需要手动矫正电路板。硬盘电路板大多用六角螺钉固定，需要用到专用的改锥（**如图1**：六角改锥），电子市场一般都有出售。

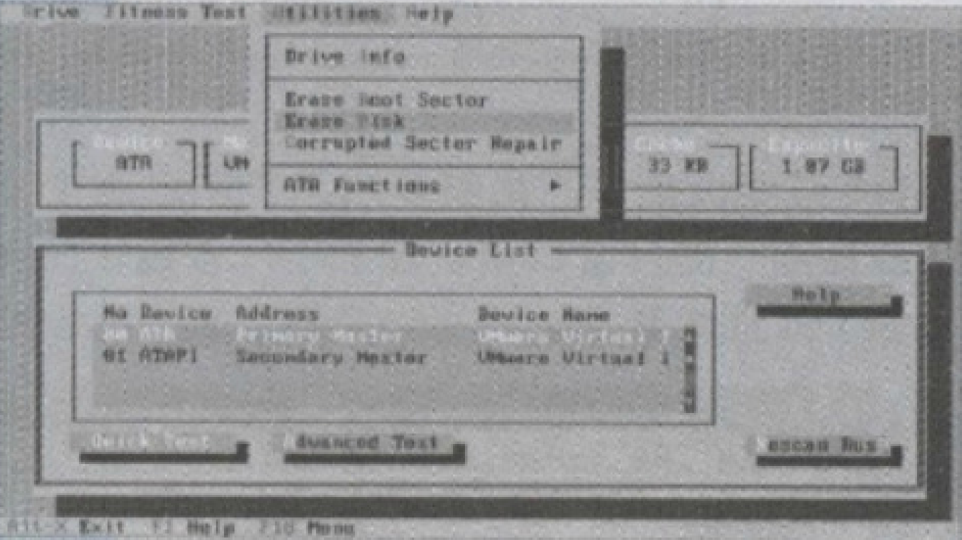
打开一侧夹软排线的卡子，取下固定电路板的螺钉，翻转后就看见触点了（**如图2**：白框标出）。可看到，盘体上的弹簧片和控制电路板对应部位均有灰尘。用脱脂棉签沾无水酒精把它们清洗干净，并对有些变形的弹簧片进行校正。经过以上处理后，装回的硬盘可被BIOS识别了。既然能认出来了，就赶紧备份硬盘上的数据吧。如果仍然不被识别，可尝试把硬盘跳线改为“Cable select”（电缆选择）或“Forcing DEV 1 Present”（即设备0强制设备1存在）。


图2

二、软件修复

这时硬盘并没有被完全修好，使用中仍会伴有“吱吱”

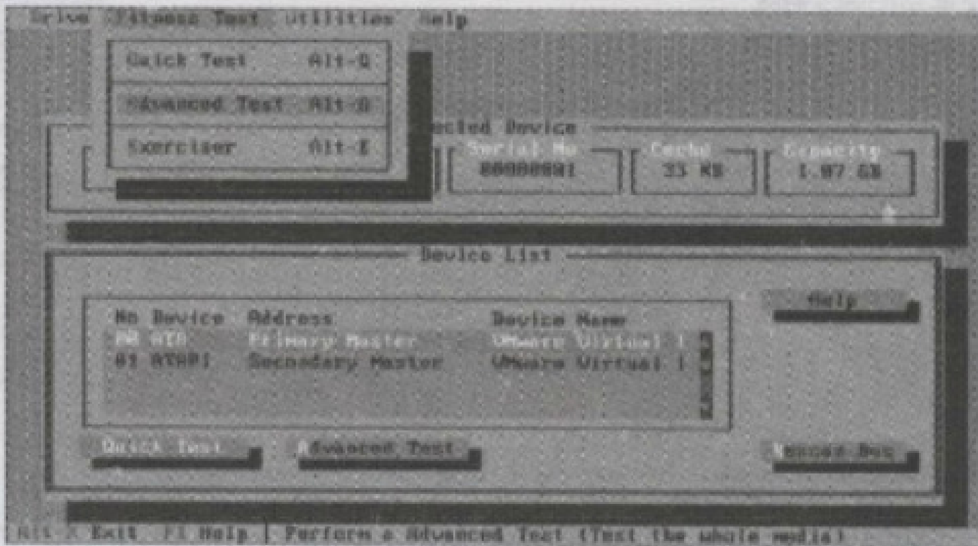

图3


图4

声，经检测发现有大量坏道。没关系，我们可用IBM（新版的就属于日立了）提供的DFT（Drive Fitness Test）工具来继续修复。

下载并执行DFT，可制作成一张含有DFT Utilities的启动盘。其实现在网上的许多系统维修工具盘，如“超级系统启动光盘MegaBoot”“龙卷风系统维护光盘”“史努比系统维修启动光盘”等，都已附带了这个工具，没有软驱的朋友可下载后刻录使用。

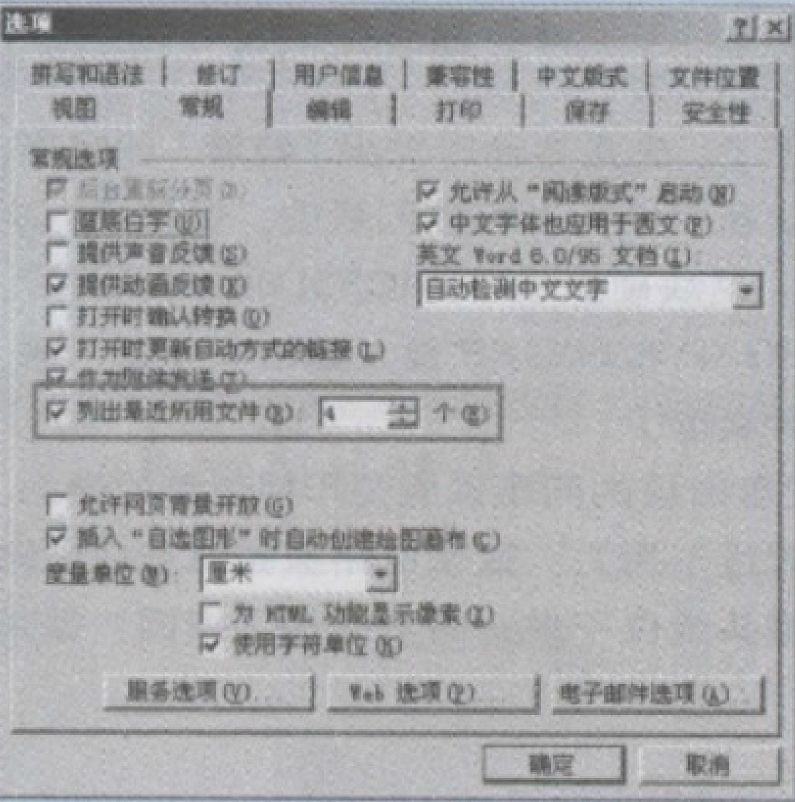
进入DFT Utilities（**如图3**）选择“I Agree”确认后，将会检测出本机的所有IDE设备。在修复时主机上最好只挂载这块受损硬盘，以免误操作造成数据丢失。接下来使用“Utilities”菜单下的“Erase Disk”（**如图4**）功能处理硬盘。这并非是要低格，而是对硬盘进行清零操作，但也会洗掉硬盘上的所有数据，所以一定要确认已做好备份。完成清零后，再用“FITNESS TEST”菜单中的“ADVANCED TEST”（**如图5**）对硬盘进行高级检测，如果没有错误，就说明这块硬盘已被修复，可完全正常使用了。


图5

小提示：经过以上几步的修复，这块濒临报废的硬盘又可为我们服役了。如果你手中恰好也有这类“坏”硬盘，赶快拔出来一试身手吧。不过需要提醒大家的是，经过修复后硬盘虽然可使用，但恐怕稳定性并不那么高，所以建议不要用它保存什么重要数据。买个3.5英寸硬盘盒把它装起来，做成移动硬盘是个不错的选择。

Word历史记录清理我自有一套

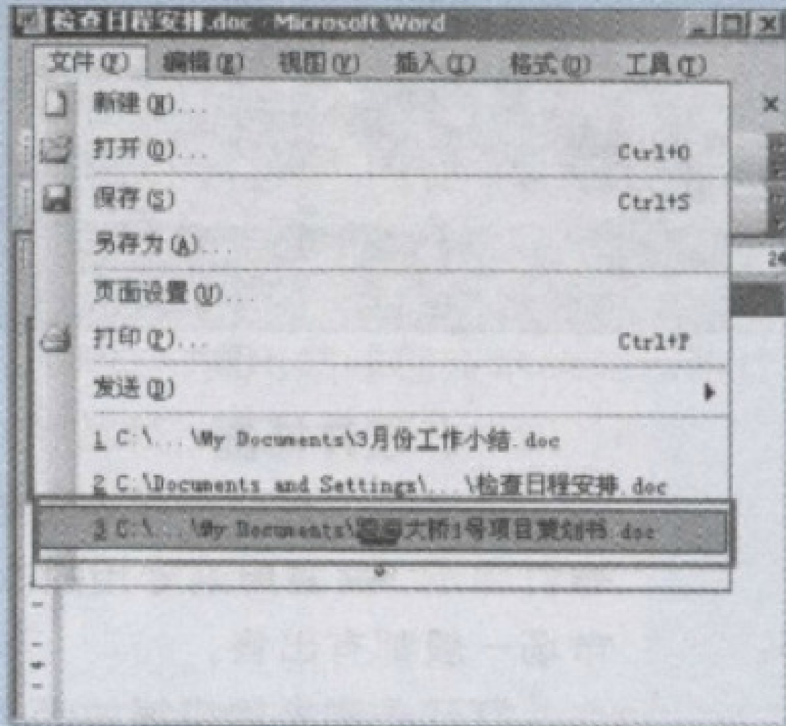
■辽宁 QS

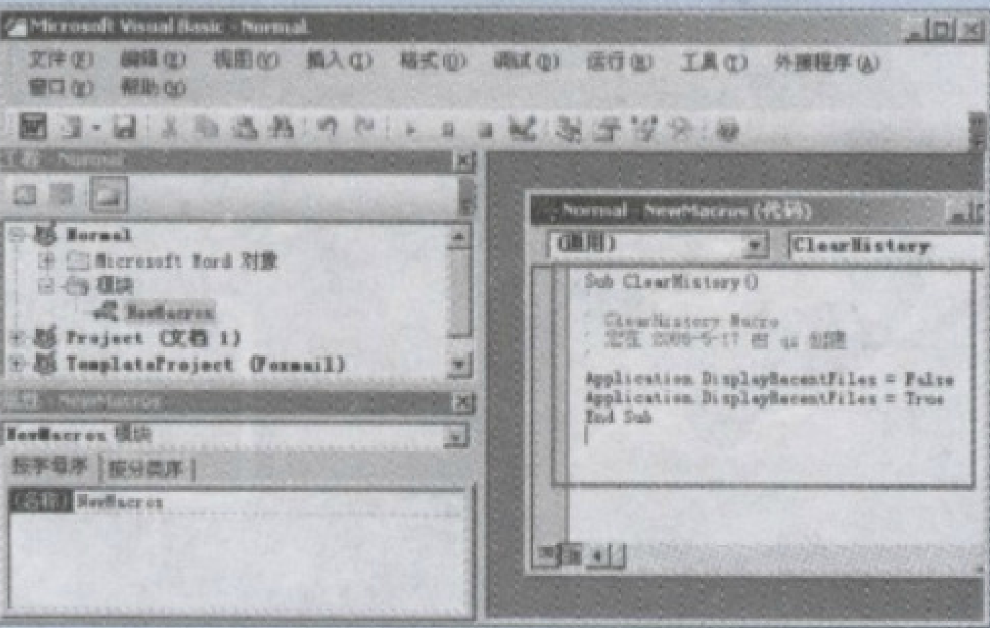

图1

众所周知，在默认情况下，Word“文件”菜单下会列出最近使用过的4个文件，出于保密安全的需要，我们常常希望清除这一历史记录。方法十分简单，点击菜单栏的“工具”→“选项”，在弹出的“选项”窗口中，点击“常规”选项卡，将“列出最近所用文件”复选框中的√清除，点“确定”按钮即可清除所有历史记录（**如图1**）。但这种一棍子打死的方法也许并不适合我们的实际需要，在工作过程中，笔者又找到两种更灵活的清除方法，不妨一起来看看。

一、挑肥拣瘦，历史记录我可挑着删

很多时候，出于安全考虑，我们只想清除其中的某一条记录，出于使用方便的考虑我们又想保留其它记录，鱼与熊掌难以兼得，该怎么办呢？别急，在Word中，同时按下键盘上的“Ctrl”和“Alt”键不放，再点一下“-”键，这时鼠标会变成一个粗体的“一”字，松开上述各按键。然后用鼠标点击菜单栏的“文件”菜单，在其下拉列表中，找到各个历史记录，看哪一个不顺眼，用鼠标轻轻点一下（**如图2**），当前历史记录立即消失得无影无踪，而其它历史记录却毫发无损，是不是更灵活了？


图2


图3

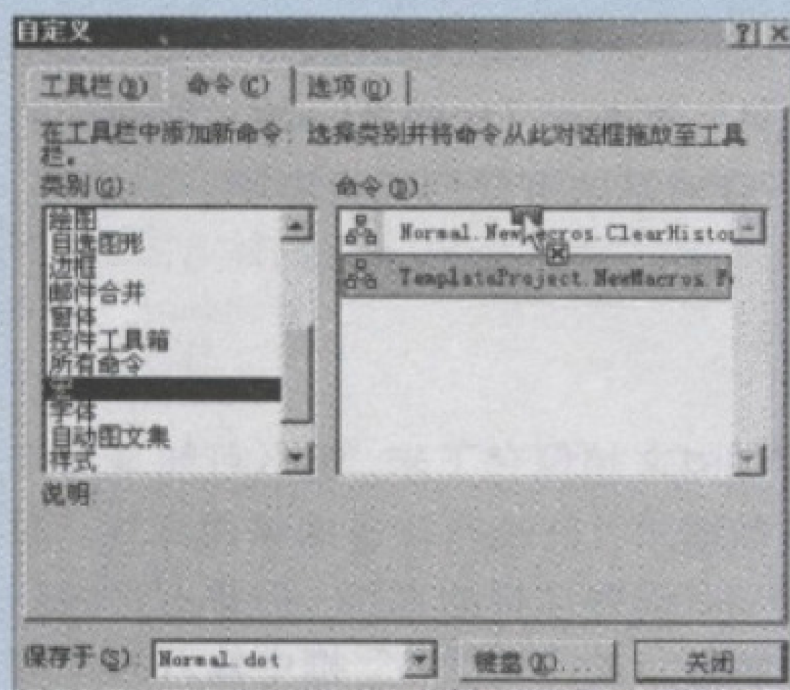
二、无中生有，历史记录我可一键删

要清理Word历史记录，除了常规的清理方法和上面的挑着删除的方法外，我们还可在工具栏上DIY出一个一键删除历史记录工具按钮，实现一键删除的目的。

第1步：点击Word工具栏上的“工具”→“宏”→“宏”，打开宏命令窗口，在“宏名”文本框中输入“ClearHistory”，点击“创建”按钮。

第2步：在接下来弹出的宏编辑窗口中，输入如下代码（**如图3**）：

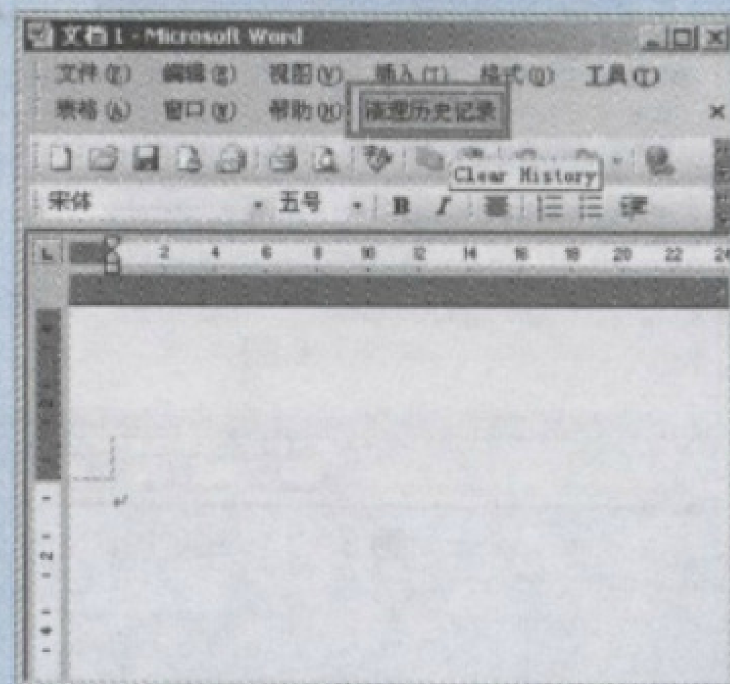
```
Sub ClearHistory()
Application.DisplayRecentFiles = False
```


图4

```
Application.DisplayRecentFiles = True
End Sub
```

小提示： 第1条命令是关闭显示历史记录的功能，第2条命令则是重新开启显示历史记录的功能。

第3步：输入完毕，关闭宏编辑窗口返回到Word窗口，在工具栏窗白处点右键，选择“自定义”，在弹出来的自定义窗口中，切换到“命令”选项卡，在“类别”列表框中选择“宏”，在“命令”列表框中选择我们刚刚创建的宏。按住不放，拖动到菜单栏或工具栏自己认为合适的地方（**如图4**），松开鼠标会在菜单栏或工具栏上建立一个宏命令的快捷方式，为方便使用，建议重命名为“清理历史记录”，最后效果如图所示（**如图5**）。


图5

好了，以后当需要清理Word历史记录时，只需点击一下该按钮即可，实现一键式清除的目的。更为关键的是，利用该方法，下次Word仍然会记录历史记录，实现想清就清，不想清就留的目的，以方便使用，可谓一举两得，十分灵活和方便。

Word文档保存无效的解决方法

■山东 贾培武

试 办 公 备

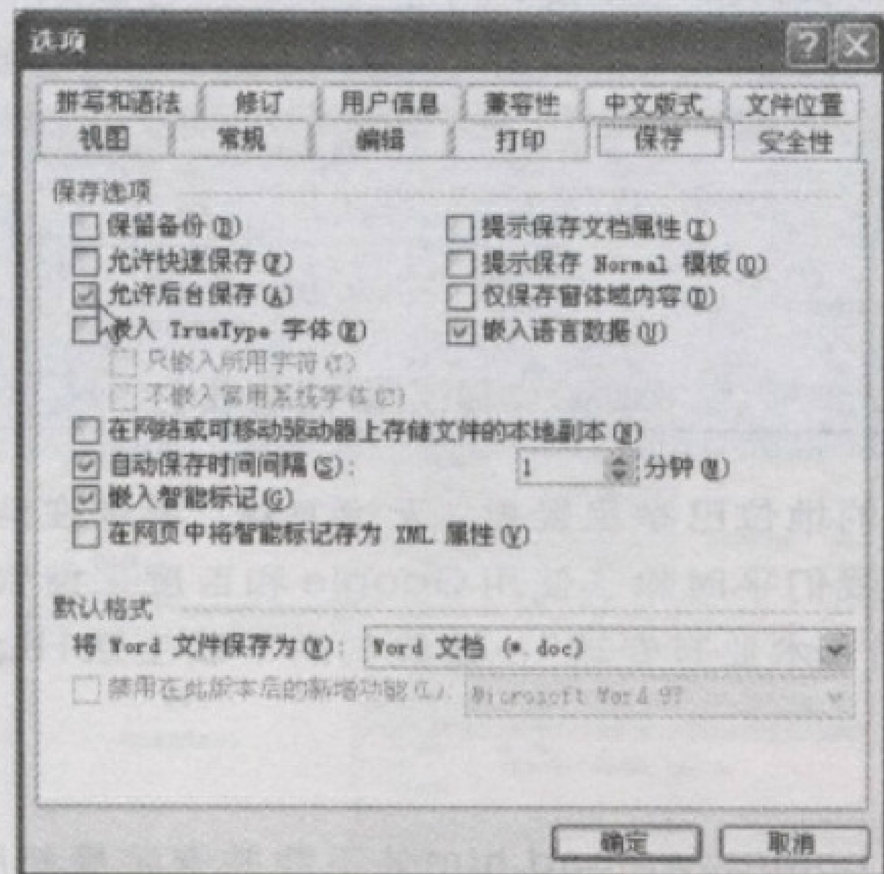
当你保存Word文档时，Word显示某些提示消息，无法保存文档。这是怎么回事？该怎样解决呢？针对Word提示信息的不同，引发故障的缘由也不同，解决方法亦有所不同。下面，我们就该问题的解决办法加以简要说明。

一、分割保存

在试图保存文档时，如果Word显示文件太大的提示信息，那么可将该文档拆分为几个小部分。请将部分文档剪切下来，将其粘贴到新文档中，然后分别保存各个部分。

二、稍后保存

如果选中“允许后台保存”复选框（在“工具”菜单上，“选项”对话框中的“保存”选项卡上，**如图1**所示），并在Word执行后台自动保存时试图保存一个长文档，Word会在两种保存操作中使用相同的文件名，出现“重名”错误。当Word进行后台自动保存时，状态栏上会出现一个闪动的磁盘图标。当出现“重名”错误时，请在Word完成后台自动保存后，再保存文档。


图1

三、清理磁盘

当保存Word文档时，出现显示为“磁盘空间或内存不足”的消息，那么可能的原因如下。

1.磁盘已满或为只读

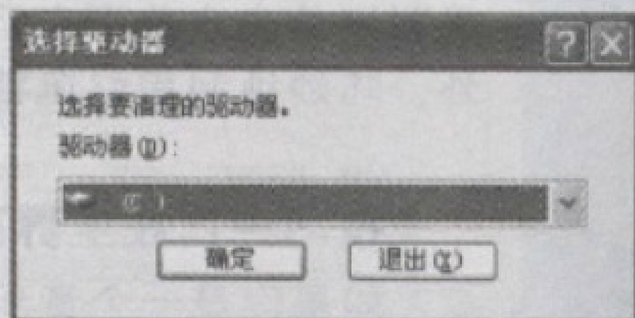
当保存Word文档时，出现显示为“磁盘空间或内存不足”的消息，最可能的原因是你试图将文档保存到的磁盘已满或为只读。对此，请使用“Windows资源管理器”检查驱动器，查看是否有足够的可用磁盘空间来保存文件。如果正在试图保存到网络驱动器或服务器共享区，则文件夹或驱动器可能已被设置为只读，或者你没有保存文件的权限。在这种情况下，请与服务器的管理员、文件夹或驱动器的所有者联系。对于计算机上的本地驱动器已满的情况，请检查系统是否有任何其他可用的驱动器，如软盘驱动器、可写的CD-ROM驱动器，或可保存文件的其他介质存储区域。如果没有其他位置可保存文件，请删除驱动器中不需要的文件，释放空间或向计算机上添加其他驱动器。

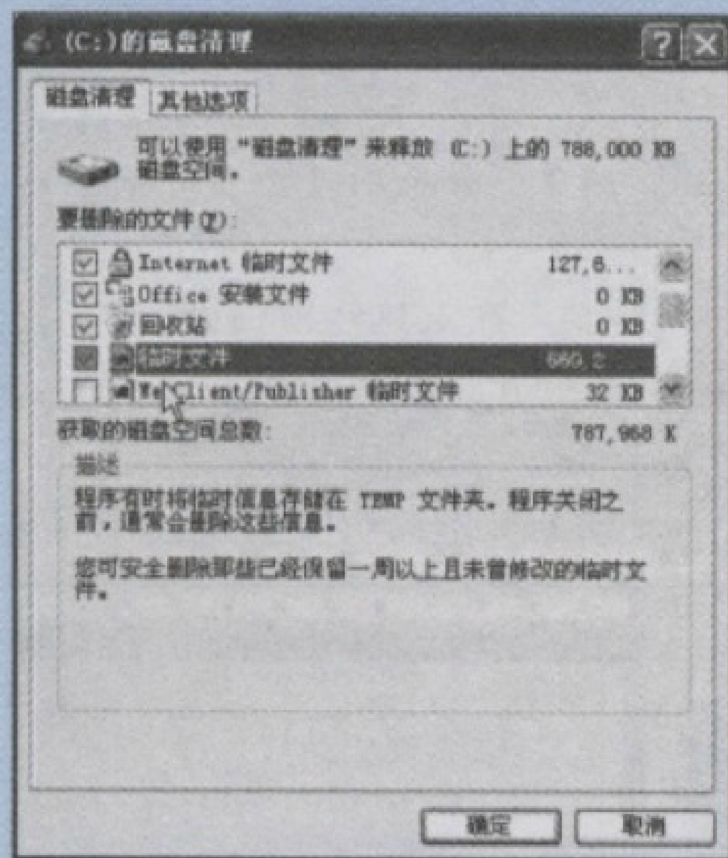
2.临时文件夹饱和

除了磁盘确实已满或为只读这种情况外，另一种不太可能的情况是计算机上虽有大量可用存储空间但仍然无法保存文档。如果确实如此，那么原因只有一个，就是Windows临时文件夹即Temp文件夹的容量已达到了饱和状态，这就是说该文件夹中的文件数目超过了一个文件夹可包含的最大文件数的上限。注意，这里说的是“最大文件数”，而非这些文件所占用的磁盘空间，这是两个完全不同的概念。这时，请执行磁盘清理程序，清理临时文件夹（操作以Windows XP SP2为例）：

①请单击“开始”，依次指向“程序”→“附件”→“系统工具”，然后单击“磁盘清理”。

②在“驱动器”下拉框中单击Windows系统所在盘符（**如图**


图2


图3

2)，然后单击“确定”按钮。

③在“磁盘清理”选项卡，确认选中“临时文件”复选框（**如图3**）。在“要删除的文件”框中列出的文件都是可删除的，删除它们不会对系统有任何不良影响。

④单击“确定”按钮。

3.文档过于复杂

如果删除临时文件后还是无法将当前编辑的Word文档保存下来，那么可能是文档太过复杂和庞大。比如，文档中有许多图片，长达数百页，并进行过多次编辑工作。对于这样的文档，其编辑历史列表中记录了过多的内容。保存这样的文档，需要占用内存较多。这时，可单击“文件”菜单中的“另存为”命令，在“文件名”框中输入另外的名称，单击“保存”按钮。将文档“另存为”其他文档，可剔除文档中的编辑历史列表，减少文档的大小。这样或许能解决文档保存无效的问题。

奇门遁甲

音乐游戏两不误

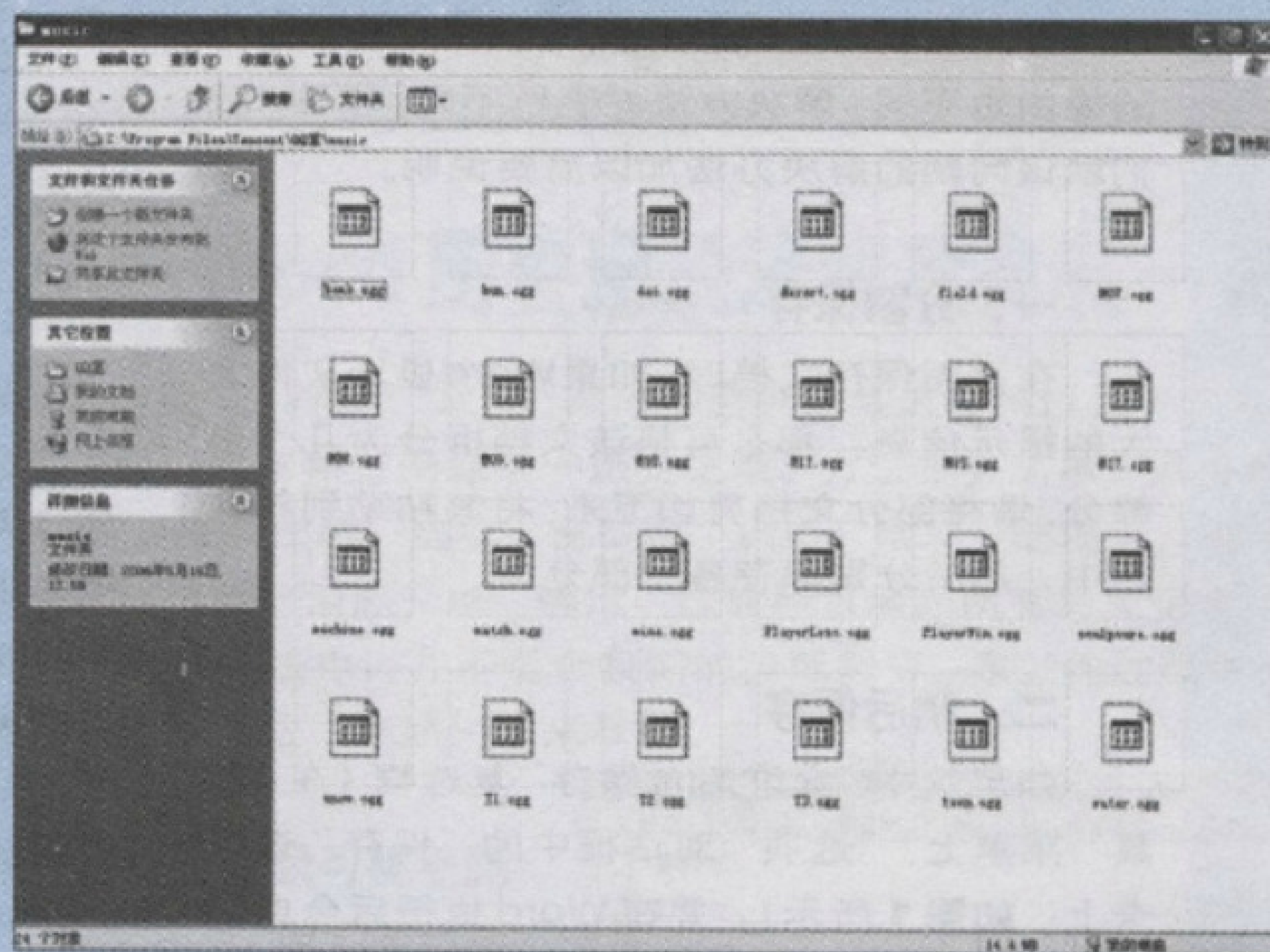
■山东 淡蓝色

玩了很久的QQ堂，很喜欢那种对战的模式，但游戏里的音乐听久了让人觉得心烦意乱，完全关了声音又觉得很没趣，所以就想有没有办法听着自己喜欢的音乐玩游戏！

首先，进入QQ堂安装目录，找到Music文件夹，打开之后会看到扩展名为.ogg的音频文件（**如图1**所示），接下来我们要改造的就是这些东东啦！

以下给出文件名和音乐内容的列表——

M09	登录界面的音乐
M10	进入房间的等待音乐
PlayerWin	游戏胜利的音乐
PlayerLoss	游戏失败的音乐
M17	夺宝地图的音乐
M15	比武地图的音乐
bun	抢包子地图音乐
bomb	踢足球地图音乐
sculpture	英雄传说地图音乐
machine	机械地图音乐
match	中国城地图音乐
mine	矿洞地图音乐
town	功夫地图音乐
water	水面地图音乐


图1

接下来就是把自己喜欢的音乐文件转换成与游戏相同扩展名的文件了，本人用的是全能音频转换通v1.2.rar，可去http://zjywwt1.crsky.com//AudioConverter-v1.2.rar下载，转换的方法我就不赘述了！

最后，把转换成的文件在不同的目录下重命名为游戏相应文件的名字，再进行替换就完成啦！

现在，进入游戏时就不会听到那和别人一样的游戏音乐了！

搜出来的精彩，全面用好迅雷的搜索技巧

■江苏 江北书生

有人说，会搜索才叫会上网，搜索引擎在我们日常生活中的地位已举足轻重。无论怎样，要想在浩如烟海的互联网信息中找到自己所需的信息，需要一点点技巧。不过，我们平时除了使用Google和百度来搜索一些资讯外，巧妙地利用好迅雷给我们所带来的搜索技巧，往往可做到“术业有专攻”，让我们的下载生活High起来！

技巧一：在主界面中搜索

如果你是一个音乐爱好者，一定请先从http://www.xunlei.com/download.htm处下载并安装最新版的迅雷，并在安装时选择“迅雷听听”（**如下页图1**）。有了它，可更好地搜索我们的最爱歌曲。而且，启动最新版的迅雷，

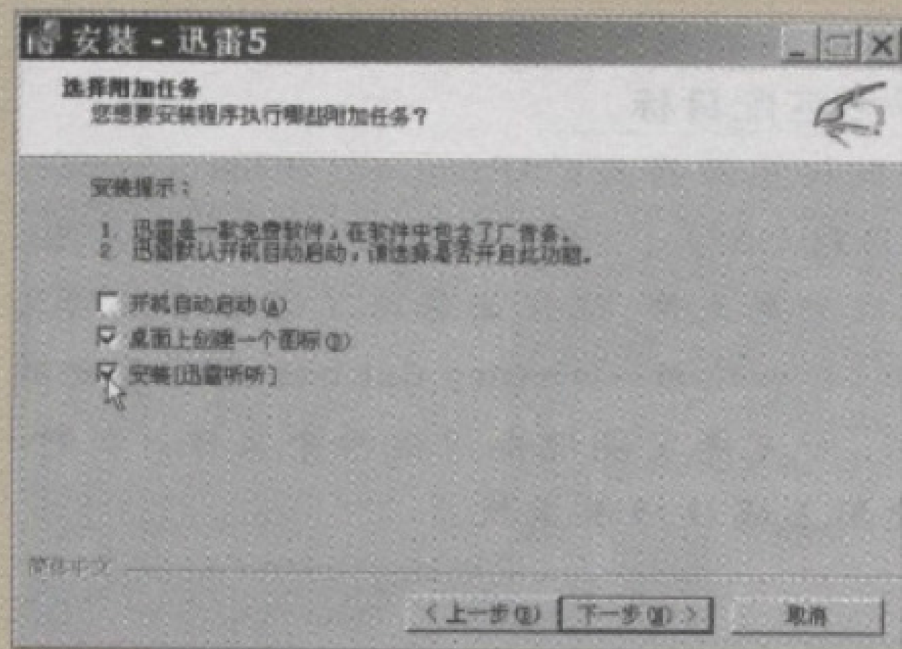

图1


图2

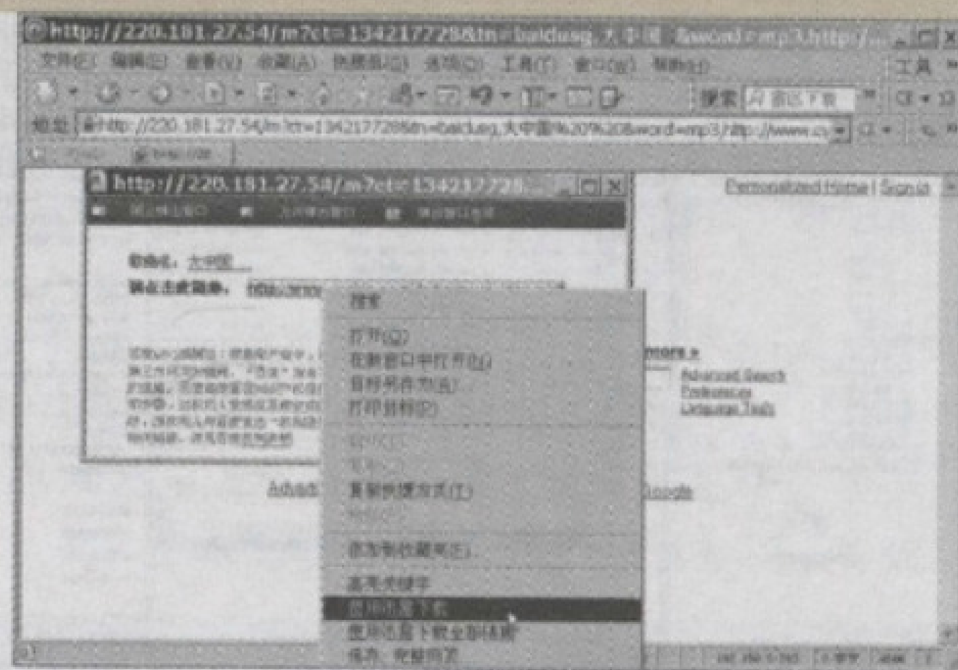
可看到其音乐搜索界面（**如图2**），在这里输入关键字即可搜索。

之后单击相应链接，在打开窗口中右击歌曲链接，选择“使用迅雷下载”（**如图3**）即可将其下载下来（**如图4**）。通过此技巧，我们可把歌曲搜索变得更为简单、方便，免去了你要以Web方式登录百度，然后再搜索歌曲的麻烦。

小提示：

★该搜索是基于百度的歌曲库，相信对于百度MP3搜索一定不会陌生，它可给我们提供更多一流的音乐。

★在某些机器上，如果不自动出现音乐搜索窗口，请单击“迅雷听听”根目录，则会出现搜索窗口。


图3

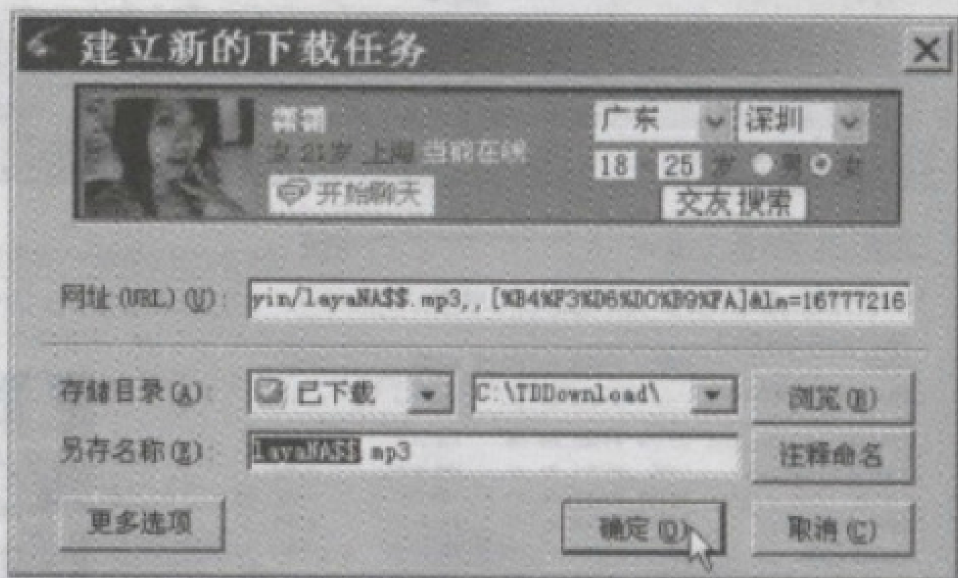
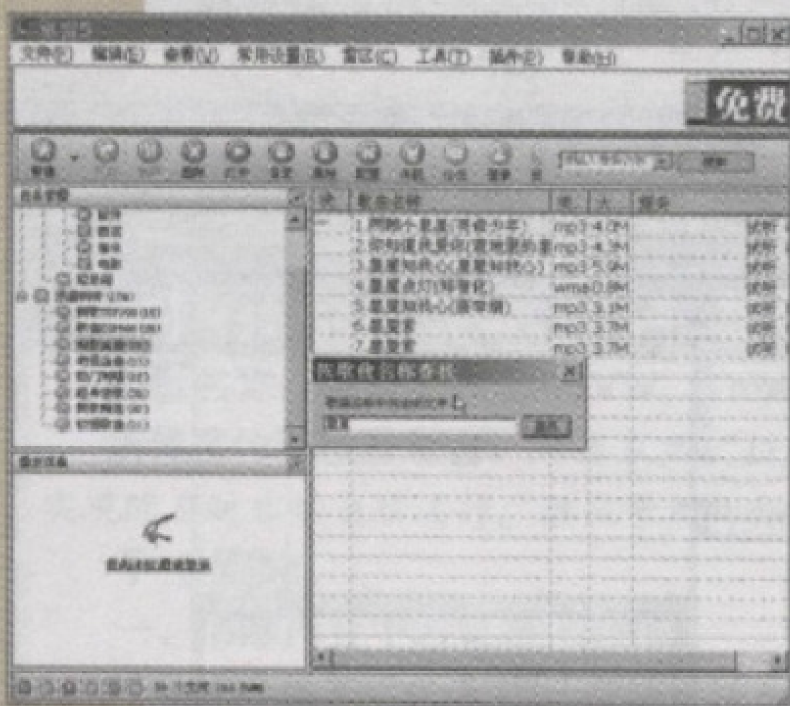
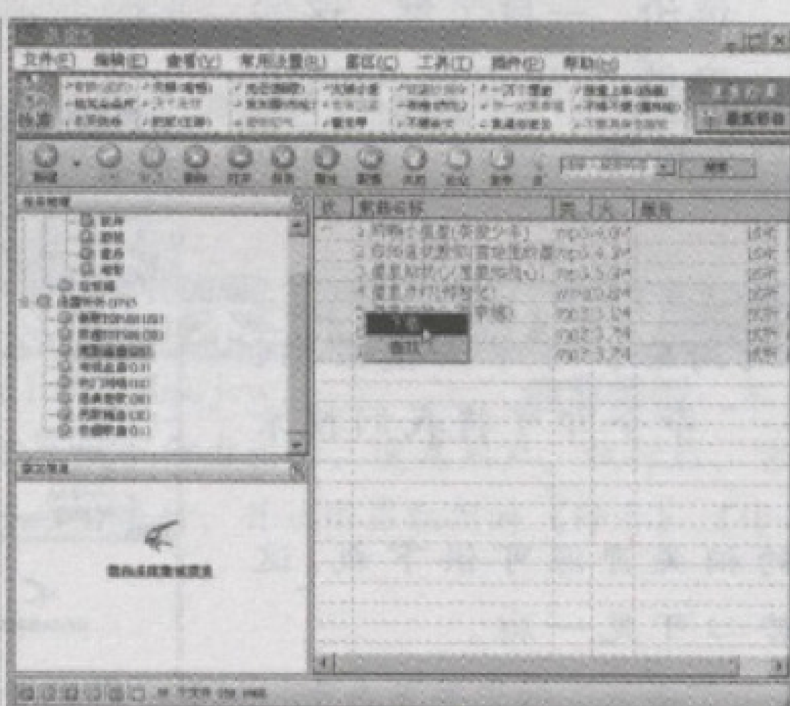


图4


图5

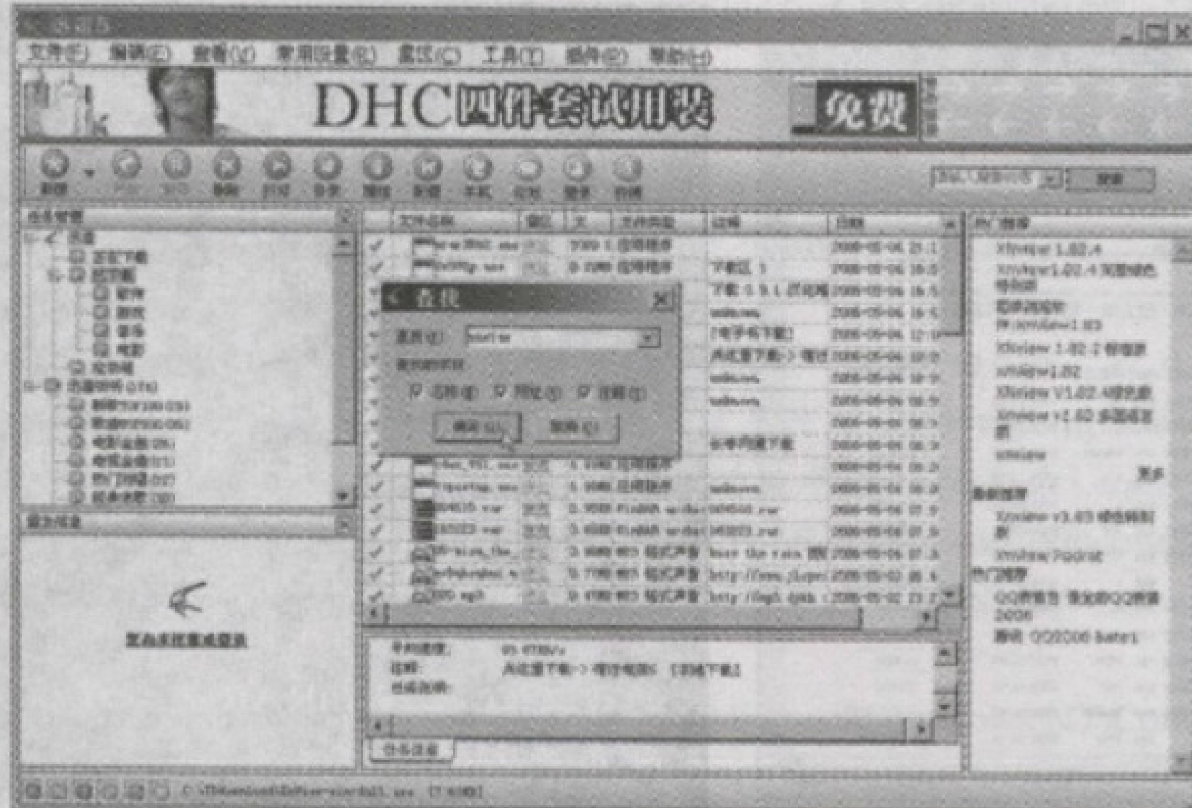

图6

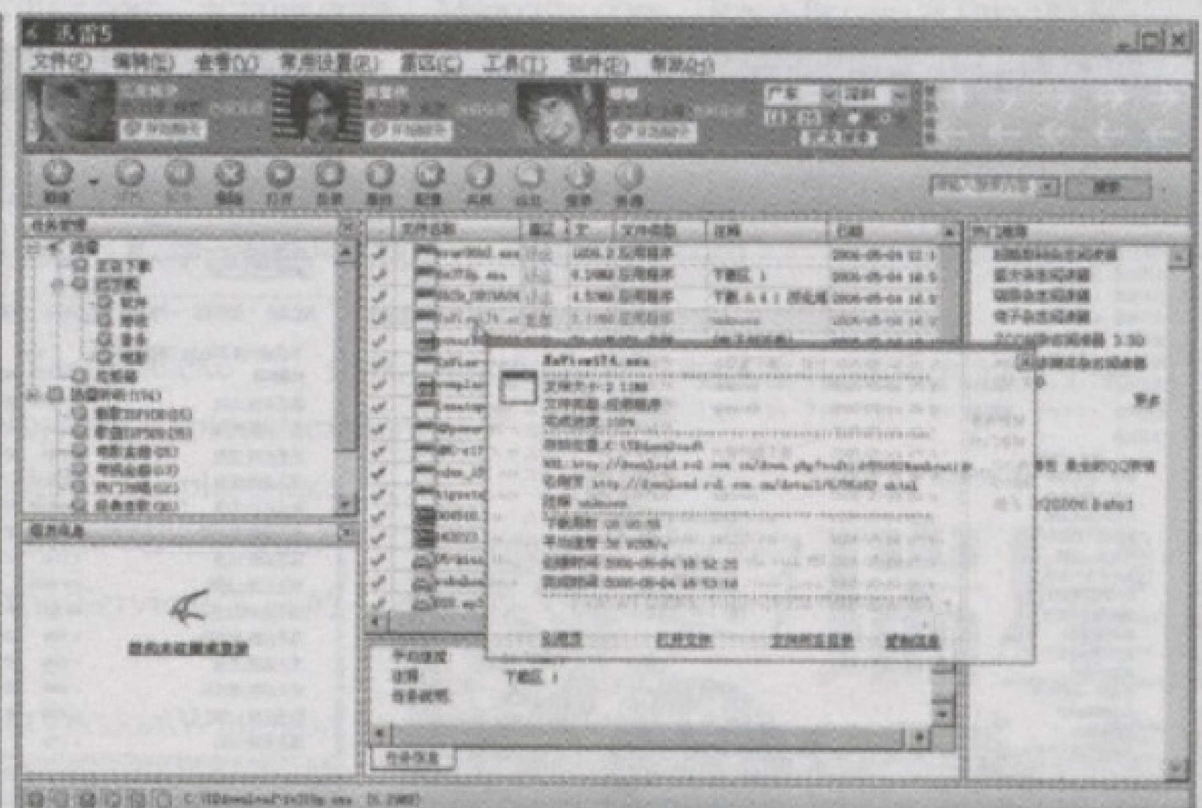
技巧二：精益求精，玩转子类搜索

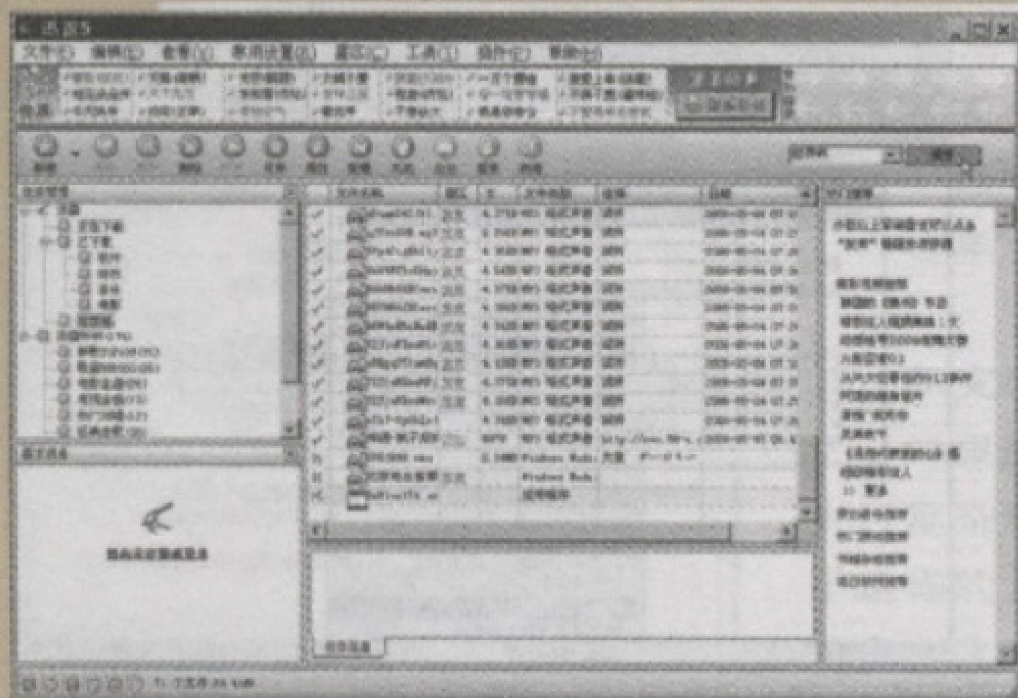
迅雷听听相当智能化，将当前的歌曲按新歌TOP100、歌曲TOP500、电影金曲、电视金曲、热门对唱、经典老歌、民歌精选、校园歌曲等类别分门别类地放置，对于某一类歌曲比较有兴趣，直接进入即可。同时，我们也可在进入一个类别后，右击，选择“查找”，在打开窗口输入关键字，单击“查找”按钮，此时在该类下所有包含有关键字的歌曲都被过滤出来了（**如图5**）。关闭查找框，回到迅雷听听窗口中，单击第一首歌，再按下Shift键，选择最后一首歌，从而选中这些歌曲，右击，选择“下载”命令即可下载（**如图6**）。

技巧三：不再抓狂，拒绝重复劳动和浪费时间

两个月前写的文档忽然要参考，可是想不起来放在什么地方了，怎么办？最要命的是好像只能记得其中的大概内容。去年8月后海聚会用SONY F828拍的照片，死活都不知道放在硬盘的什么位置了，天晓得那“该死的”自动生成的文件名是什么呢。同样，前几天下载的一款软件，花了几个小时好不容易才找到的，现在也不知道它到哪里去了。重新下载，则再花费时间。如果这样，我们只要在迅雷中选中“已下载”项，再按下Ctrl+F键，打开查找窗口，输入关键字，再勾选相应的类别（**如图7**，可通过名称、网址、注释来查找），单击“确定”


图7

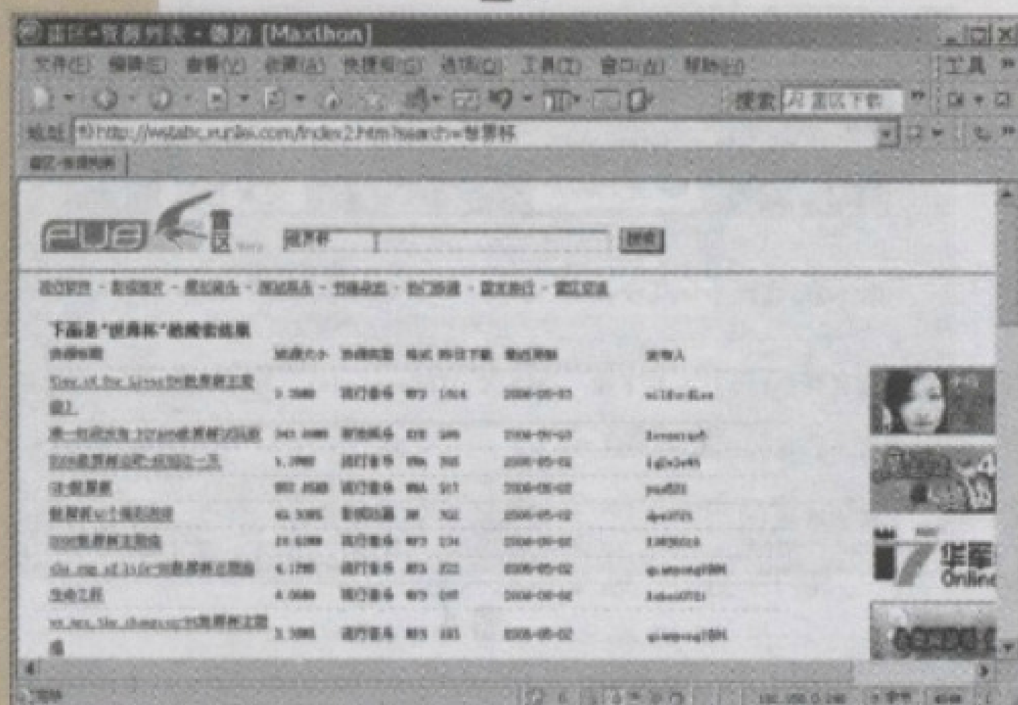

图8


图9

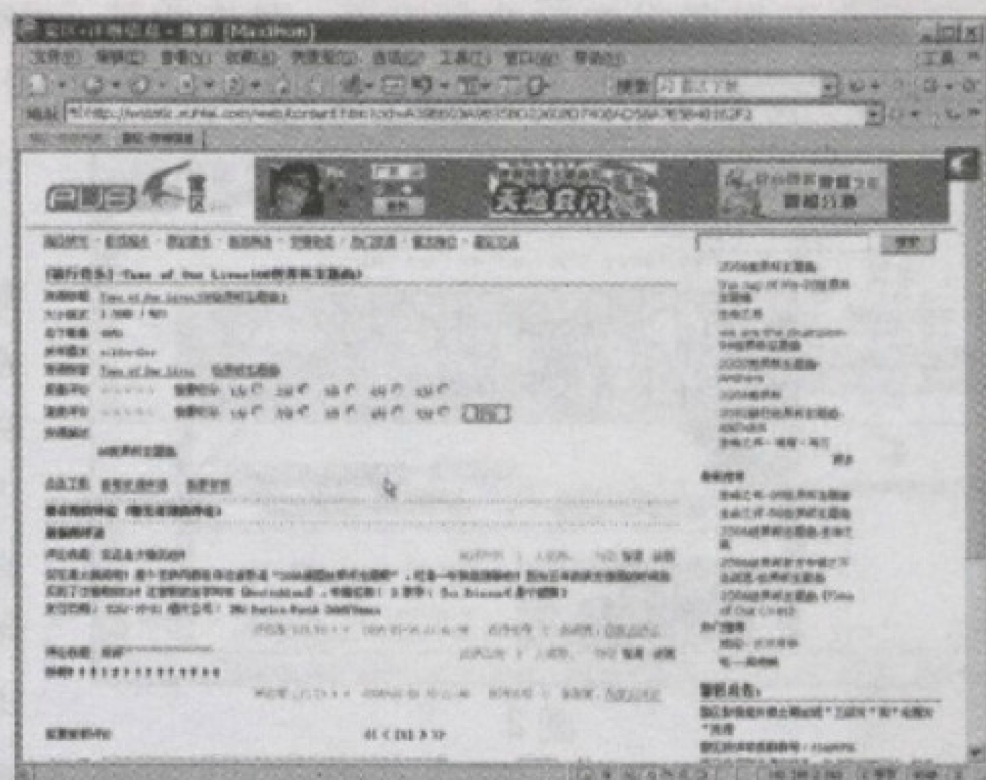
按钮即可进行查找，迅雷会自动定位到第一个查找到的内容上（**如前页图8**），按下F3则会查找下一个匹配目标。

小提示：迅雷将下载文件数据库保存在C:\Program Files\Thunder Network\Thunder\Profiles下的History.dat和History.dat.bak文件中。History.dat是迅雷默认使用的数据库文件，这里面保存了迅雷下载的文件数据，例如下载的文件大小、百分比等；History.dat.bak是迅雷自动定时备份的数据库文件。因此，一定要定期地备份这两个文件，否则，数据库文件损坏，将无法再使用上述技巧来查找。

技巧四：在右上角搜索


图10

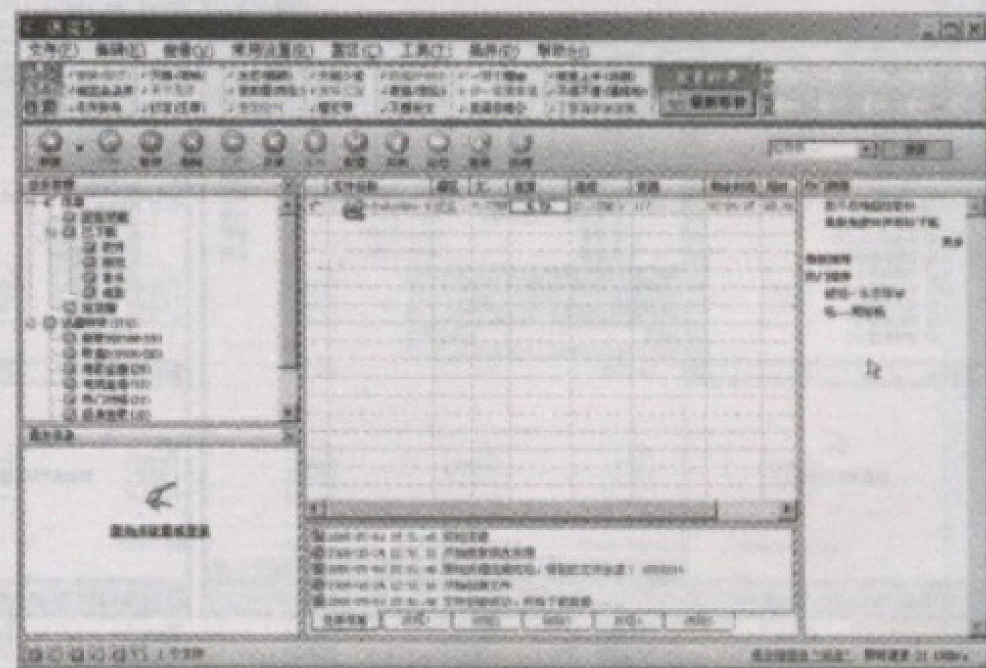
在迅雷中，我们还可使用界面右上角"搜索"栏进行资源搜索，如搜索"世界杯"（**如图9**），此时会打开雷区资源站点来下载，**如图10**，资源还是挺多的。而且，单击后在**如图11**所示的页面中列出了该资源的下载速度及质量，还有其他人的评价，一目了然。这的确给了我们很大的方便。如果觉得很喜欢，可右击"点击下载"链接，选择"使用迅雷下载"即可下载。


图11

小提示：

★如果你不想让别人知道你搜索过的内容，可单击搜索框，从下拉列表框中选择"清除历史记录……"命令即可将我们搜索记录全部清除掉。

★在图11窗口中右侧还有该资源的相关资源可供下载，这样就给我们省下了不少时间。迅雷的苦心可见一斑。


图12

技巧五：在雷区搜索

不知道大家注意过没有，当我们在下载软件时，迅雷会自动在右侧显示出其相关内容（**如图12**），单击后则会打开**如图13**所示窗口来供我们下载。在"点击下载"上面右击鼠标，选择"使用迅雷下载"即可将其下载下来。

不过，事情不会如此简单，在右侧窗格中每个资源下方还有一个"更多"项，还会打开**如图14**所示的窗口，其中会列出此类下最热门的内容供我们下载，当然，也可在这个界面中输入关键字来下载自己想要的内容。单击后，可进入相应资源，右击"点击下载"链接，选择"使用迅雷下载"即可下载。

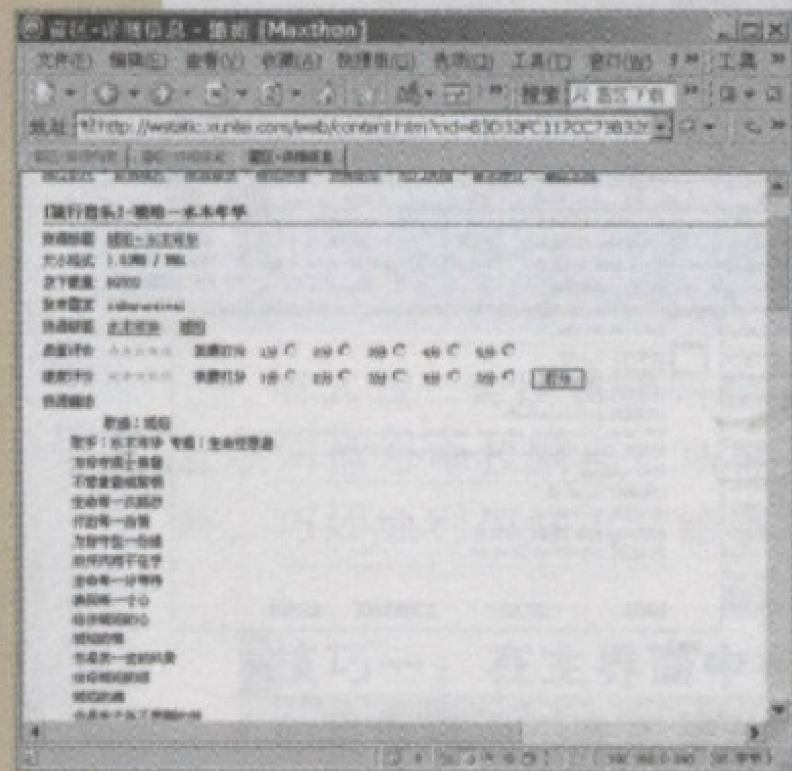
怎么样，掌握了这些技巧，还怕搜不到好的东西吗？

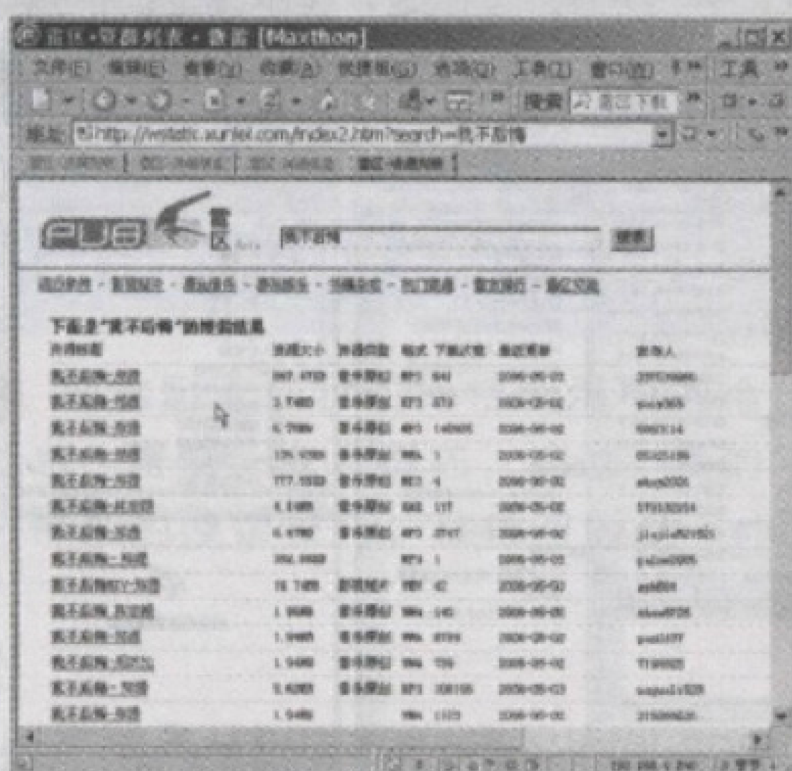
一句话技巧

在使用WinRAR压缩文件时，如果同时压缩多个文件，通常情况下，会把多个文件压缩进一个压缩包。如何做到一个文件对应成单独的压缩包呢？其实在WinRAR中只要简单设置一下就能做到。

具体操作如下：首先选中要压缩的多个文件，单击鼠标右键，在右键菜单中选择"添加到压缩文件"，打开"压缩文件名和参数"设置窗口，切换到"文件"选项卡，勾选"压缩文件"下的"把每个文件放到单独的压缩文件中"，经过这样的设置以后，WinRAR就会以原文件名来命名产生的压缩文件。

北京 随风


图13


图14

让QQ显示正确的城市天气预报

■黑龙江 董锡臣

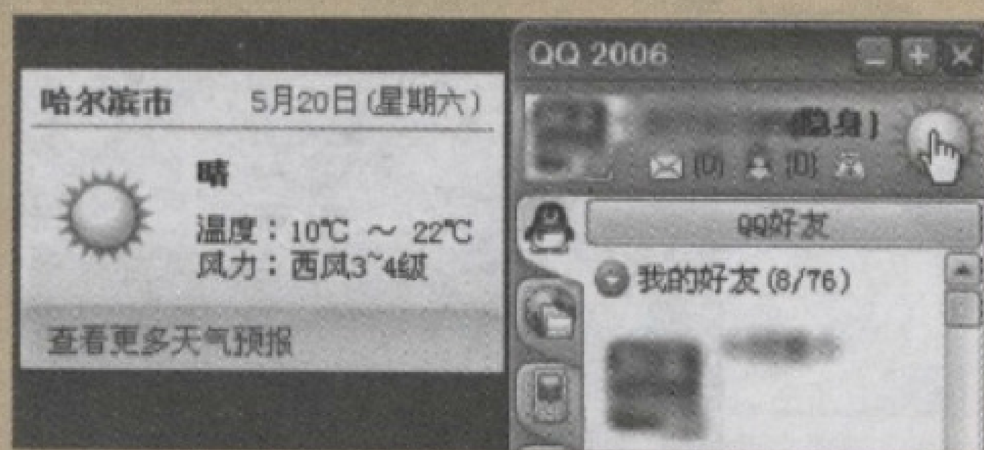


图1

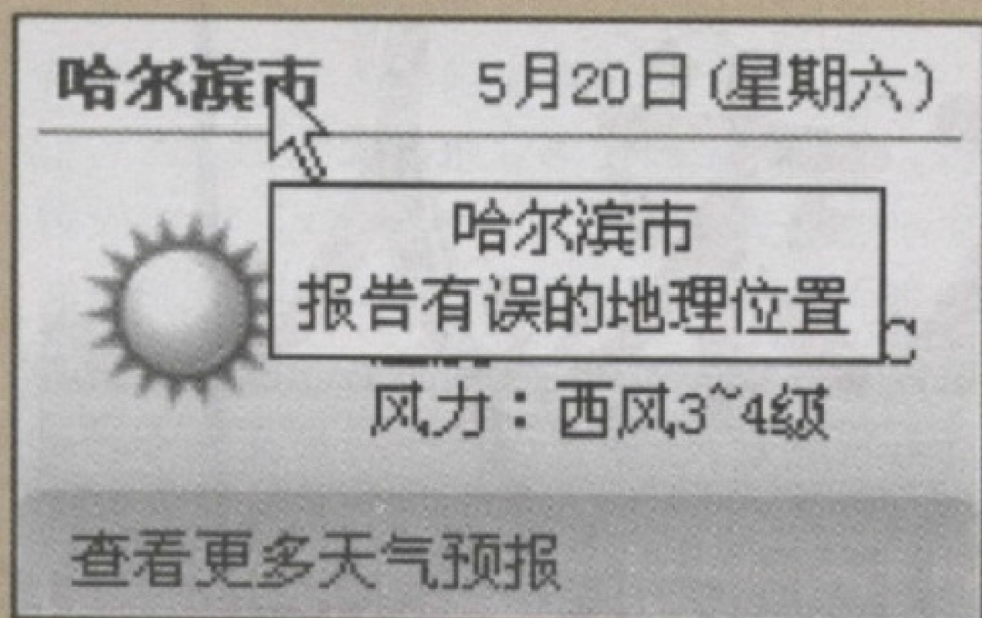


图2

最近，有同事说他的QQ总是不能显示正确的城市天气预报，明明是在哈尔滨，可显示的总是牡丹江的天气情况。这是怎么回事呢？

我用QQ2006珊瑚虫版看了一下好友资料，城市一栏里填入的确实是哈尔滨，这说明QQ可能不是按用户设置的城市地址来显示天气预报的，估计是根据IP地址的地理位置信息来显示天气情况。看了一下好友IP，显示的是“黑龙江省牡丹江市铁通”，噢，原来是IP的城市归属信息有误，导致了QQ误报。

把鼠标指针放在QQ窗口上的天气图像上面（**如图1**），会显示天气预报信息面板，鼠标指向左上角的城市名称，在鼠标右下角显示黄色背景的提示文字（**如图2**），点击“报告错误的地理位置”，在弹出的页面中（**如图3**）填上正确的城市信息后提交，OK！等着腾讯公司进行核对后就会改正过来了，不过可能会等上一段时间喔！

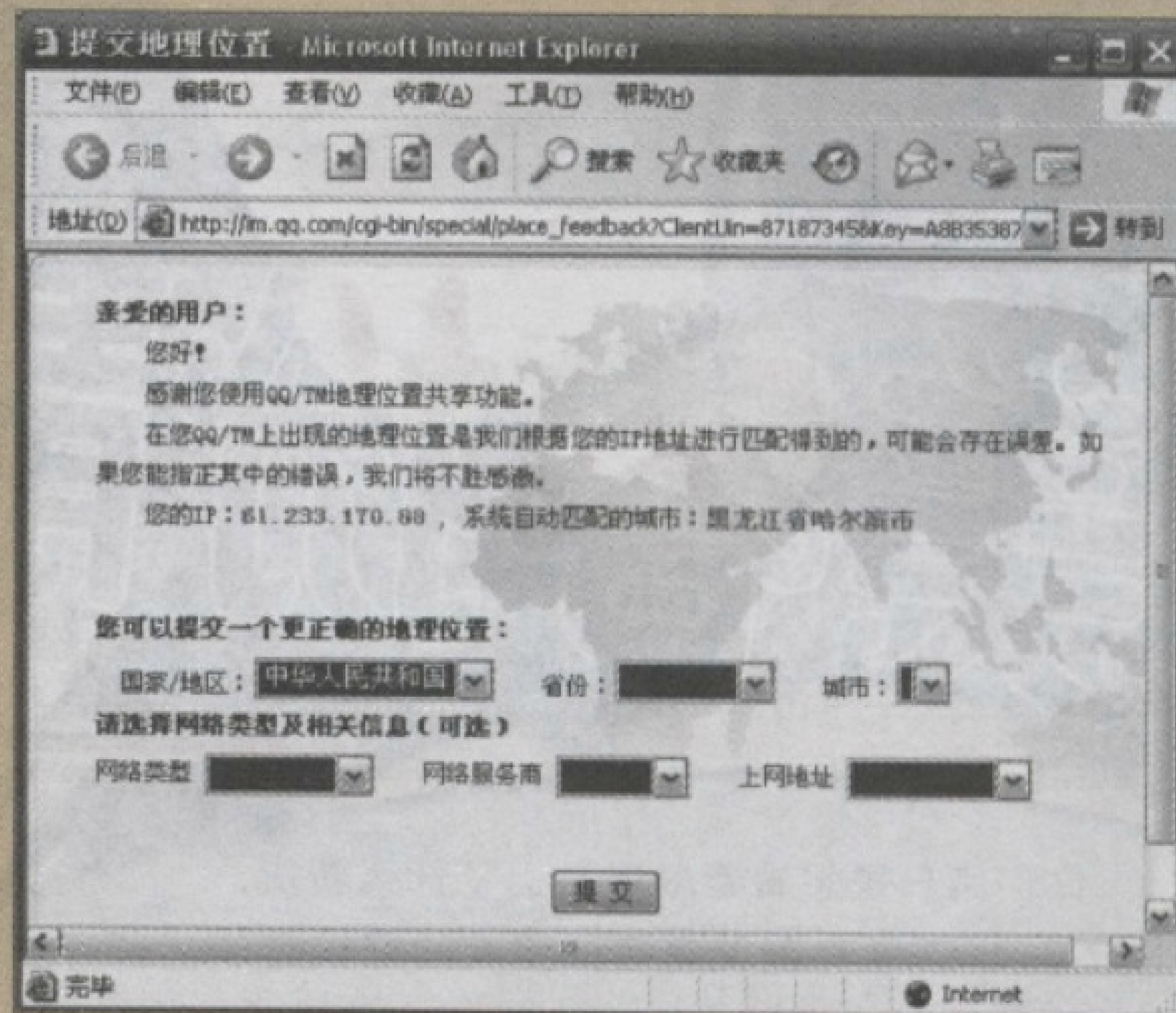


图3

利用瑞星杀毒软件查杀密西木马变种JVW

病毒名称：密西木马变种JVW（Trojan.PSW.Misc.jvw） **病毒类型：**木马病毒 **病毒危害级别：**★★★☆

病毒发作现象及危害：病毒采用“征途”旗帜作为图标，迷惑用户。执行后，它将自身复制到系统目录中，同时修改注册表启动项目以实现随系统启动自动运行。该盗号木马会在后台运行，并试图盗取网游《传奇》《传奇世界》《魔兽》等账号和密码，给游戏玩家带来损失。

手工删除

一、清除内存中的病毒

用鼠标右键单击任务栏，选择“任务管理器”启动。点击菜单中的“查看”，单击“选择列”，在弹出的窗口中勾选“PID（进程标识符）”前面的√。单击“进程”选项页，在出现的列表中找到名为SMSS.EXE并且其用户名不是System的一项，将其PID记下。

点击“开始”→“运行”，输入“ntsd -cq -p （PID值）”。比如刚才记下的PID值为860，则输入“ntsd -cq -p 860”，点击确定。

二、删除病毒文件

将Windows目录下（默认为C:\Windows）的Regedit.exe改名为Regedit.com，并运行。找到HKEY_CLASSES_ROOT\winfiles一项，将其删除。将HKEY_CLASSES_ROOT\.exe的默认值改为exefiles。

打开我的电脑，用鼠标右键点击各个磁盘分区，选择“打开”。删除掉分区根目录下的Autorun.inf、Pagefile.pif文件，删除掉IE目录下（默认为C:\Program Files\Internet Explorer）的Iexplore.com文件，删除掉公用目录下（默认为C:\Program Files\Common Files）的Iexplore.pif文件，然后删除掉Windows目录下的1.com、SMSS.EXE、ExERoute.exe、Explorer1.com、Finder.com、BOOT.BIN.BAK等几个文件和Debug目录（默认为C:\WINDOWS\Debug）下的DebugProgram.exe和PASSWD.LOG文件。

随后删除系统目录（默认为C:\Windows\System32）下的Command.pif、Dxdiag.com、Finder.com、Msconfig.com、Regedit.com及Rundll32.com文件。

三、修复注册表

1.将windows目录下的Regedit.com改名为Regedit.exe并执行。分别查找以下内容并修改（恢复）为相应的内容。

（1）查找“Finder.com”“Rundll32.com”“Command.pif”的信息，将找到的值中“Finder.com”“Rundll32.com”“Command.pif”分别改为“Rundll32.exe”。

（2）查找“Iexplore.com”的信息，将找到的值中“Iexplore.com”改为“Iexplore.exe”；查找“Iexplore.pif”的信息，将找到的值中类似“%ProgramFiles%\Common Files\iexplore.pif”的信息改为“%ProgramFiles%\Internet Explorer\iexplore.exe”。

（3）查找“Explorer1.com”的信息，将找到的值中的“Explorer1.com”改为“Explorer.exe”。

2.查找并删除HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run和HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices下面的Torjan Program项。

3.将HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon中的"Shell"="Explorer.exe 1"恢复为"Shell"="Explorer.exe"。

至此病毒已被清除干净。



随着杨絮的漫天飞扬，炎热的夏天又来了。这时候，男生们应该带着美眉出动啦！大家都要用零花钱买点东西来犒劳一下，把自己整得漂亮些。可当你们信步走到商场的化妆品柜台时，也许会被专柜小姐弄得很郁闷。

美容扮靓不求人

——化妆品网站大检索

■北京 草迷烟渚

你们俩只是想看看最近又上了什么新货，再抱着"也许会有派发免费试用装的好机会"的侥幸心理，但这些想法都会被阅人无数的专柜小姐看得一清二楚。她们首先会用挑剔的眼光把你们全身上下扫视一番，用其特有的精准定位系统判断出男生身上穿的名牌只是秀水货，女孩脸上抹的粉底是街边货。当男生凑上前去，企图看清货柜里的价格标签时，她们就会很热情地迎上前来问需要些什么。你们原本只想各处逛一下，顺便浏览一点化妆品信息，并无任何买东西的意思或银两，这时就只好讪讪地说："我只是想随便看看……"然后呢，专柜小姐堆满职业笑容的脸蛋就会顷刻间拉长，抛下一句"那你慢慢看吧。"随即扭转身子，继续跟别的小姐聊天去了。而你们便会在匆忙地伸着脖子眯着眼看价签的间隙中，听到如下鄙夷的话语："没钱还来逛什么！"然后你俩或许会摸着瘪瘪的钱袋，默默地离开，忍不住当街大吵一架；或许会伸着脖子与专柜小姐一争高低"你凭什么说我没钱？"甚至为了争面子，买回一个自己完全不了解又不适用的高价货，"说老子没钱，哼哼……"

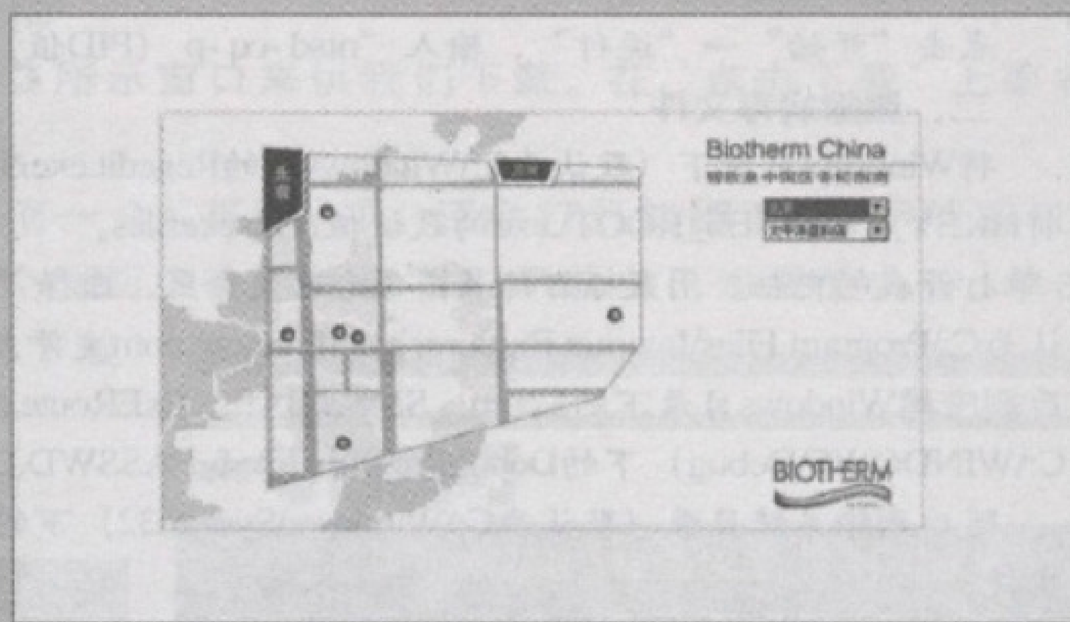
啊，实在是斯文扫地颜面无存啊！不过还好，这只是我的想象。现在，我们完全可以甩掉这种可能的窘迫，因为我们有了网络。自力更生，丰衣足食嘛！我们可悠闲地在家事先做好充分准备，查好所需的一切资料，掌握完全的主动权，然后再去和专柜小姐斗智斗勇。还可在网上申请试用装，天下也有免费的"午餐"哦！

一、品牌介绍篇

Biotherm（碧欧泉）

它的香港官方网站（http://www.biotherm.hk/_zh/_hk/default.aspx）上有个很生动形象的男士皮肤分析系统，颇为有趣，而且还有香港专卖店和专柜地址汇总的内容。假期专门去香港血拼的朋友，就不用为寻找不到合适的专卖店而发愁了。

打开碧欧泉的中文官方网站（http://biothermchina.com/），你会看到"for woman"和"for man"两大板块，一目了然。以进入man板块为例，你可看到排列得井井有条的产品全览和专柜地图等。产品全览中可以按肌肤类型、生活方式和功能护理3个方面来浏览你所需要的信息；专柜地图则模仿地图定位系统，十分详尽地列出了全国各大城市的专柜地址，做得十分专业；还可下载漂亮的碧欧泉活动桌面，给你的电脑"穿上"清凉的夏装。而且现在注册会员，将有可能获得新品体验装和抽奖机会，还可订阅时尚信息和品牌信息。



碧欧泉北京地区专柜地图

Lancome（兰蔻）

其官方网站（http://www.lancome.com.cn/）除了例行地将产品按护肤、彩妆、香水、护体、男士几大板块分类之外，现在还正在搞一个名为"迷幻仙子"的2006春夏彩妆系列活动。其灵感来源于《仲夏夜



兰蔻“迷幻仙子”春夏彩妆系列活动宣传彩图

之梦》，让你也领略兰蔻充满神话般迷幻色彩的春夏彩妆，化身为轻柔曼妙的“迷幻仙子”。

兰蔻在全国各地专柜分布较多较广，促销也较为频繁，你不但可在其网站上看到各地专柜的详细地址，更可查询到有推广活动的专柜资料及其推广活动的详细内容，对促销活动有着很大热情的奢侈品爱好者极为方便。大家亦可在此网页上浏览会员活动，参加积分兑礼；更可通过注册伊人会所（http://www.lancome-xw.com.cn/scripts/register2.asp），获得更多新品试用机会。

其中男士板块中还有男士生活风尚栏目，有许多诸如男士香水和品位香槟的小知识，以及男士所欠缺的皮肤特殊护理介绍。

Clinique（倩碧）

其中文官方网站为http://www.clinique.com.cn/。与其他网站不同的是，倩碧将它希望推广的几件新品宣传放在了官网首页，便于扩大影响。还有一个值得注意的地方是，倩碧将基础护肤三步骤排在了各大系列之首，足可见其对于这三步骤的重视。其中不得不看的是倩碧对男士护肤的小建议，如：如何对付向内生长的胡须等。虽说同样是在推广自己的产品，但这种方式还是让人感觉很体贴。

BREAST CANCER AWARENESS CAMPAIGN
Early Detection. Cure. Prevention.
THE ESTÉE LAUDER COMPANIES INC.

乳腺癌防治运动的标志——粉红丝带

倩碧对招揽回头客也同样重视，在会员俱乐部页面（http://www.clinique.com.cn/club/index.tmpl），你可使用电子卡片、皮肤分析器等功能，得到一份个人皮肤分析报告，了解自己的皮肤类型和状况。另外不得不提的一点是，倩碧近来发起了一项乳腺癌防治活动，可见其作为女性消耗品专家，对女性健康的关注和热情。朋友们可借此了解活动详情，支持此项慈善活动，并根据其介绍的专业知识进行自我检查。

Nivea（妮维雅）

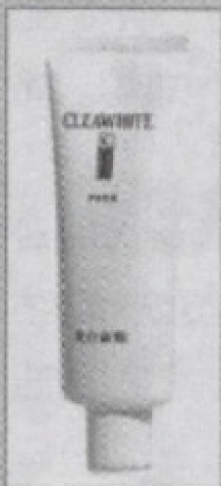
其中文官方网站为http://www.nivea.com.cn/。这个德国品牌近年来大举进军中国市场，以它平易近人的价格和温和良好的效果很快占有了一席之地。加之它在中国十分平民化，在各大超市和类似屈臣氏（http://www.watsonsdm.com.cn/）这样的个人护理用品专店俯拾皆是，能十分方便地买到。



屈臣氏买1送1及纤体抽奖活动

最近，妮维雅又发布了一些新资讯，如辅酶Q10系列产品升级等，我们可在网上查阅详细信息。

它较为突出的长项在于其防晒和男士用品，这在其官网上也有所体现。在为数不多的男士用品中，妮维雅也较为突出。通过男士护肤专题（http://www.nivea.com.cn/rp6/formen/formen_index.php），我们可了解到男士肌肤问题和解决方案，也可从护肤问答中学习护肤知识。各位爱护自己男友的美女们，可要注意喽！有了这样的网站，在给自己的男友买生日礼物时，可不再惧怕在繁复的男士化妆品中不知所措了。

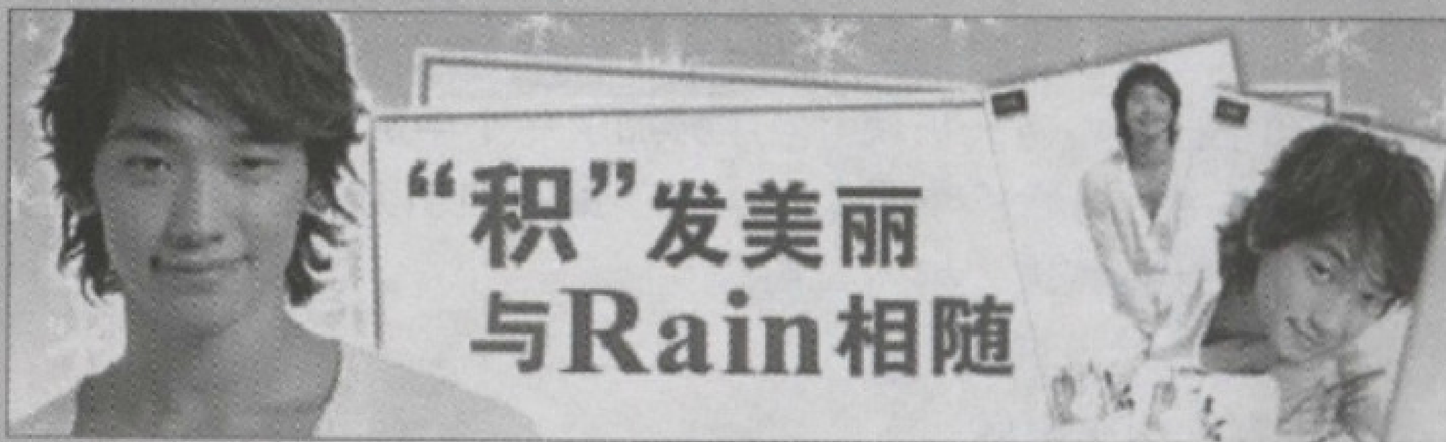

雅芳美白面膜

AVON（雅芳）

其中文官方网站为http://www.avon.com.cn。雅芳的高端产品效果还不错，而且其专卖店和专柜经常打超低折扣。但问题也随之而来——你永远不知道它下一步要对什么产品打折。也许你刚买了一种打了8折的产品，觉得挺满意，可转头就发现它下个月要打2折……有点想哭的感觉。我们可在“本月亮点”专题（http://www.avon.com.cn/PRSuite/buying/highlights.jsp）中发现各种打折信息。你可在网上仔细衡量、比较、选择之后，决定买哪样更划算。上述专题中有几样产品已打折够猛，一般到三四折甚至两折时即可下手，因为不大可能再有更大的打折空间了。

DHC（日本通信销售蝶翠诗）

现在正在网上搞试用装派送（http://www.dhc.net.cn/FreePresent/intr.jsp）。仔细看一下寄来的试用装内含物，名为橄榄滋养套装，有2袋3ml的深层卸妆油、1袋5g的纯榄滋养皂、2袋2ml的滋养化妆水、1袋1ml的纯橄情焕采精华油；再按其网站上提供的多少毫升卖多少人民币的数据进行换算后，这6袋小东东总共值30.72元；这几样东西都号称是他家的明星产品，得试用一下感觉如何，才有资格发表对它评论。现在这套试用装已寄到笔者手中，事先担心的多扣手机费的事情也没出现。



韩国人气小天王RAIN为DHC代言

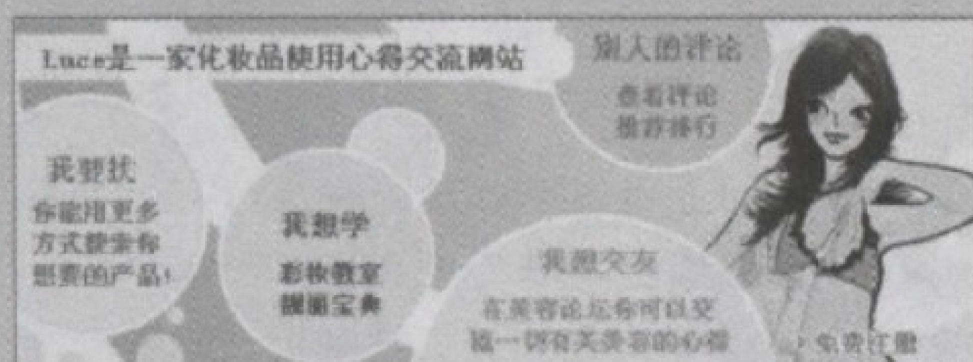
现在大家可去其官方网站索取试用装，而且还可免费获得赠送的《橄榄俱乐部》美容月刊。

以上，既有世界顶级的贵族产品，又有较平民化的物美价廉化妆品。由于篇幅所限，无法将所有的化妆品品牌网站一一介绍。在将单个品牌纵向比较之后，我们更需要的是所有品牌的横向比较和综合介绍，美容用品效果仅看产品包装上的介绍是根本没用的，需要看看其他人使用后的结果。这时各种美容综合信息网站就派上大用场啦！

二、论坛交流篇

露倩网

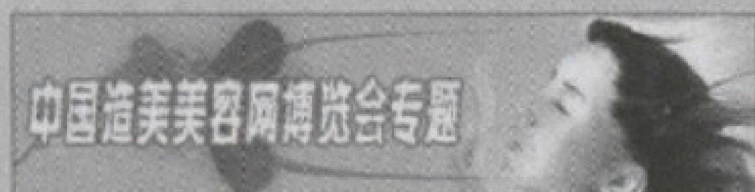
（http://www.luce.com.cn/）



露倩网首页宣传图

它号称是中国第一家化妆品评论排行网站，将自己定义为一家化妆品使用心得交流网站。在其导航菜单中，你可先在集合所有化妆品牌的“品牌列表”中寻找适合自己的化妆品，再用“搜索产品”功能找到你想知道的化妆产品；然后点击“评论排行”查看用户美容品的使用心得，再进入“彩妆教室”，听专业化妆师授课彩妆技巧；最后再翻开“靓丽宝典”，学习美容小知识。简直就是化妆一条龙服务。

既为使用心得交流网站，那美容论坛（http://bbs.luce.com.cn/）必不可少。你可在里面与网友分享热门的美容话题，说不定还能结交到“臭味相投”的美容“死党”呢！其中不仅仅有美女，更能遇上同样爱臭美的帅哥哦！



造美美容网宣传图片

造美网

（http://www.zaomei.com/）

它号称是中国最大的城市美容门户，口气不可谓不大。其论坛网址也十分好记，为http://bbs.zaomei.com/，分为医学美容、生活美容、美容商务等几大板块。其主力及特色在于医学美容，包括整形、五官雕塑、美容门诊等。写到这里，忽然想到这个论坛怪不得叫这个名字——“人造美女”一词是否由此而来呢？呵呵……对整形想尝试一下而又不敢去做的朋友，不妨去了解一下。

尤其是有着一位天天吵闹着要整容的女友的男士，不论你是否赞同这种行为，但是理智的你还是要学会这些知识，以便正确引导女友的观念。

中华美容网论坛

（http://www.beauty100.com.cn/site/bbs/）

与造美网有异曲同工之妙的还有中华美容网论坛。它也包含整形美容和社会美容两大板块，但还另加了一个中医美容。其宣传语为“我们都在时尚的边缘，回归传统”，颇有吸引力。另外，它还有新娘频道和妆容频道，相当实用。

雪可美容论坛交流区

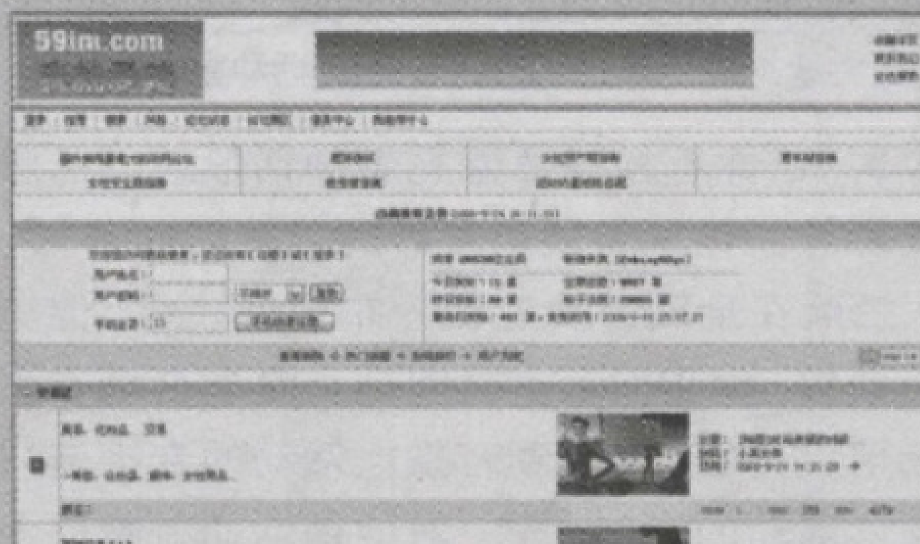
（http://www.sukim.com/sq/Boards.asp）

该论坛除了生活美容和医学美容等几大板块之外，还有一个“美容导师”板块，号称“专业的美容知识，美容指导及美容院管理相关，是深入学习美容的殿堂”。另外还有“美丽食谱”和“形象礼仪”等几个小板块，让你吃出美丽，吃出健康，并在美容塑身的同时，塑造完美的形象礼仪。

我就爱美论坛

（http://www.59im.com/）

这个论坛除了有和以上网站相同的一些信息



我就爱美论坛

外，还十分贴心地设了一个交易区，包括美容、化妆品交易、同城交易和人才专区。如果有闲置的化妆品用不完，你可拿上来吆喝两嗓子，也许会遇上同好者，你的化妆品就能找到新主人，派上更及时、更大的用场。

中国整形美容论坛

（http://www.xbzxmr.net/bbs/）

由于有很大的专业指向性，所以它分为手术美容和非手术美容两大板块，以下又分了很细致的小板块，分别多达十几个，一目了然，极大方便了目的性较强的网友。你可有的放矢地去寻找自己所需要的信息，免去在众多信息中找得晕头转向的烦恼。

美容美发传播网论坛

（http://bbs.mrmf.cn/）

这个论坛就更专业了，似乎是面向美容美发行业的专业人士，包括管理专栏、美发专栏、美容专栏等几大板块。里面的小板块更是多达数十个，涵盖美容美发领域各个细微方面。说起它的特点，里面有几个帖子较有代表性——如《美发专用术语、词语、名词、行业用语（行话）翻译》和《美容事故多发生于哪些方面，怎样处理方法得当》等。普通消费者可浏览一下这些知识，免得在美容院里被巧舌如簧的美容师蒙了还给人家数钱，更可避免一些不愉快的侵权事件发生。到时咱也可装作专家，随口蹦出几个专业名词，震慑他们一下，也许美容师们就收回正准备宰客的刀子呢！

千色美容论坛

（http://bbs.1000color.com/）

这个论坛在各个独立论坛中人气较高，版面设计也较赏心悦目，属于千色店网站，是深圳市千色店百货用品有限公司的电子商务中心，可在线购物。由于有实体店面支撑，又与国内最大的电子商务平台之一淘宝网（www.taobao.com）合作，所以其所售物品较为便宜，尤其以香水价格低廉在网民中影响较为突出，这也带动了其论坛中的人气讨论。

瘦身论坛

（http://www.shoushen.com/dv7/）



瘦身论坛首页题头图

这个论坛的人气更高，在网友中的影响颇大，几乎可与各大门户网站中的美容论坛相媲美。仅"减肥论坛"中"经验交流"这一小板块，一天内新发帖数可达上千，跟帖回复更是无数。作为独立论坛，可谓惊人，可见减肥确是广大女性生命中一项长抓不懈的革命工作。呵呵……确实，只要身体一瘦下来，整个人都会清秀精神很多，很多化妆法和纤体紧致用品不都是为了使人看起来更纤瘦么？无怪乎这个论坛的人气会那么高了。

另外，这个论坛的色彩十分清新，很符合瘦身主题哦！

瑞丽女性论坛

（http://bbs.rayli.com.cn/forum/）



可在瑞丽女性论坛免费下载瑞丽阅读器

这个网站，《瑞丽》的拥趸们自然不陌生啦！提到护肤美容，《瑞丽》这样的时尚杂志不可不说。瑞丽女性论坛的涉及范围就象它的杂志一样，十分广泛。不过有个缺点，首页较凌乱，版面分类不够清晰，不能迅速找到自己所需的信息。其中的美容护肤板块为http://bbs.rayli.com.cn/forum/list.asp?boardid=19&page=1，由于依托瑞丽的强大影响力，人气也不错。

最后，各大门户网站中的美容护肤论坛更不可忽视。由于门户网站的影响力，造就了其下属论坛不可比拟的人气。要知道人气可是论坛的生命哦！要是一个论坛长期没人光顾，它离咽气也就不远了。如SOHU社区女人频道中的美容护肤论坛（http://club.women.sohu.com/womenmain.php?c=4&b=face），除了可交流美容知识之外，更有热心网友综合总结各类专柜杂志活动这样的实用帖，可谓"众人拾柴火焰高"，团结就是力量啊！

除了这些官方组织的论坛可供查阅外，还有许多网友自发组建的论坛，也可交流许多美容信息。如中国传媒大学（原北京广播学院）的核桃林论坛（http://www.hetaolin.com/club/home.php）上的时尚版（http://www.hetaolin.com/club/bbsshow.php?boardtype=020200），就有许多爱美的美眉发表的关于美容和护肤等方面的信息和心得哦！有兴趣的网友们可去浏览交流一番。



核桃林论坛LOGO

查好我们所需要的信息之后，大家是不是想尽快买到自己心仪的好东西呢？那么就需要专业的化妆品购物网站，提供咨询和订购等服务，让我们足不出户，也能运筹帷幄，决胜于千里之外。

掌握了这些，我们基本上可说是横扫美容网站，能傲视一切化妆菜鸟、美容专家和专柜小姐啦！如果你是帅哥，自己在家就可查询到所有信息，不必再去与专柜小姐大费口舌；如果你俩是一对情侣，那就更好啦！男生积极表现一番的时机就到了。你先以五好男人状出现在女友面前，根据她的肤质等特点推荐好用又实惠的东西，她一定会大为你的贴心细致而感动。然后你二话不说做痛快状买下她心仪之物（其实是你早已比较过、决定好了的），她肯定会暗想："好有男子汉大丈夫气概哦！"于是你再趁机说些"宝剑赠英雄、鲜花送美人"之类的甜言蜜语或酸言麻语，哄得她芳心大悦，显然下一步你就可抱得美人归了……嘿嘿，潇不潇洒？再说了，把女朋友打扮得漂漂亮亮很能满足男人的成就感，看见路人为了偷瞄自己女友而撞到路灯杆，你心下也会暗爽！

现在你是不是"身未动、心已远"了呢？不妨让我们走上夏日炎炎的街头，将学到的美容知识现炒现卖、实战操作一把！





■天津 Wusky

在宿舍内共享世界杯大餐

世界杯赛事正如火如荼地进行着，由于宿舍内没电视，几个兄弟正在为如何能看到比赛而发愁。为此事，李新便到QQ上向各位高手诉苦。一位好心“大虾”告诉他，利用网络电视播放软件就能观看到世界杯比赛。得知此事后李新好不高兴，于是在http://www.pplive.com网页下载了PPlive。同学们纷纷在自己的电脑上也下载安装了PPlive软件来收看世界杯，可宿舍是通过一局域网来共享上网，肯定会出现网络堵塞的现象。经过李新反复研究后，发现可通过使用共享电视节目的方法，让宿舍的同学们都能顺利地收看世界杯赛。

第一篇　在宿舍内共享电视节目

一、通过共享文件夹共享电视节目

目前很多网络电视软件，如PPlive、PPStream等都提供了电视节目共享功能。通过这个功能就可在收看网络电视节目的同时，将节目共享给局域网内的其他用户了，其他用户在不使用网络电视播放工具的同时，也能收看电视节目，非常方便。

1.在PPlive下共享电视节目

首先，李新登录到http://www.pplive.com/zh-cn/download.html网页下载了最新的PPlive程序。安装后，首次使用时需要进行相应的设置。

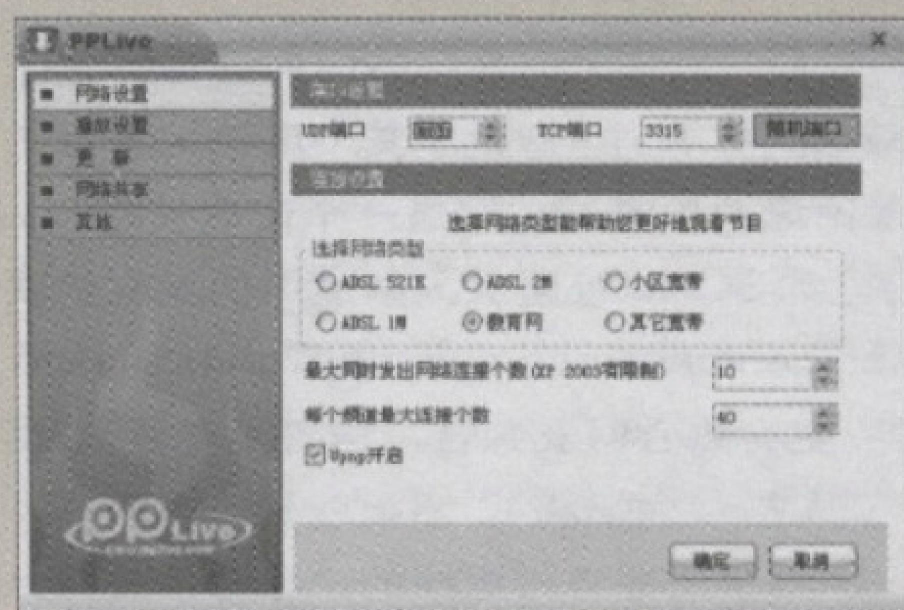


图1

第一次启动该软件时会弹出一个网络设置窗口（图1），在“网络设置”界面的“端口设置”项中输入PPlive使用的“UDP端口”和“TCP端口”。单击“随机端口”按钮，程序会自动帮我们找到系统中空闲的端口。为了能更流畅地观看网络电视节目，在下面的“连接设置”项中选择我们使用的网络宽带类型时，可根据自己的上网方式进行设置。随后在下面我们可根据需要设置好“最大同时发出网络连接个数”和“每个频道最大连接个数”。设置后，单击“确定”退出即可。

共享球赛时，先要开启PPlive的共享功能。首先，李新在PPLive界面中依次单击“控制”→“设置”，打开设置对话框并切换到“网络共享”界面。在该界面中勾选“共享媒体文件”复选框，程序默认媒体文件保存在C：\Program Files\Common Files\Synacast\SynaLive\MediaFile文件夹中。当然，我们也可更改共享文件保存的路径。单击右侧的“浏览”按钮，选择其它的文件夹，设置后单击“确定”退出。

李新将PPlive共享功能设置后，收看球赛时该文件夹中会自动生成一个扩展名为asx的文件（图2）。这个文件就

是共享电视节目的视频列表文件，其中记录着PPlive程序在本地电脑的缓存中生成的流媒体文件夹的路径。其他同学只要在自己的电脑上通过“网络邻居”进入到李新的电脑，便可看到刚设置好的PPlive共享文件夹。双击其中的“XXX.asx”文件，就可启动自己电脑上的播放器一起观看比赛了。

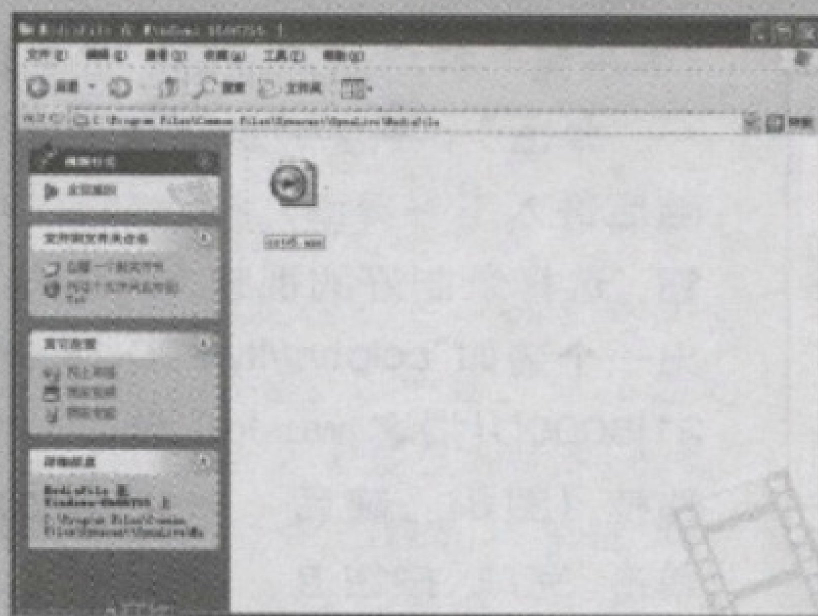


图2

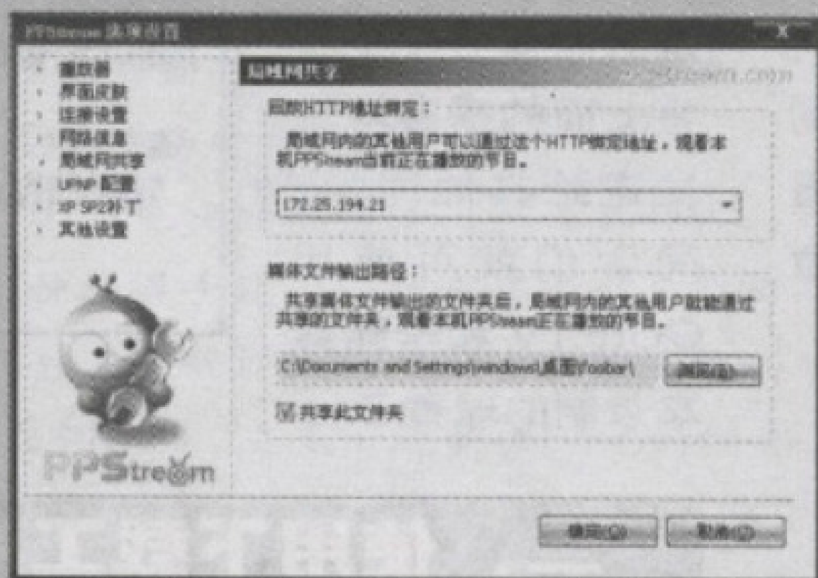


图3

2.在PPStream中共享电视节目

PPStream也提供了视频共享功能，开启其共享功能时，首先在PPStream中单击“工具”→“选项”，打开“选项设置”对话框，然后切换到“局域网共享”标签项下。在该项中的“回放http地址绑定”项中选择本机的IP地址（图3），这样局域网中的其他用户就可通过这个http绑定地址，观看本机PPStream当前播放的节目了。如果要想和PPlive一样，在共享文件夹中观看，我们还需要在下面的“媒体文件输出路径”中选择好共享电视节目的文件夹，并勾选其下面的“共享此文件夹”复选框，随后单击“确定”即可。

二、用Web共享收看球赛

李新在局域网内设置了共享电视节目，这样同学们就可在共享文件夹中一起收看电视节目了。可是有人觉得，每次都要从网上邻居中打开这个共享的视频文件非常麻烦。李新为了能让宿舍的同学们更方便、快速地访问共享电视节目，决定将共享文件夹设置为Web共享，这样就能通过IE快速访问共享文件了。

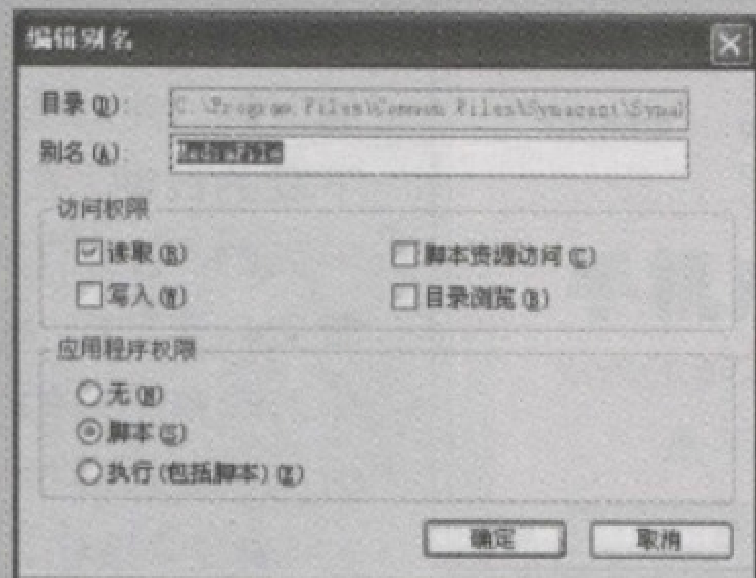


图4

设置Web共享时，首先需要安装IIS。安装时先打开“添加/删除程序”对话框并切换到“添加/删除Windows组件”，勾选其中的“Internet信息服务（IIS）”项，随后将该项进行安装即可。安装后，重新启动计算机，用鼠标右键单击共享电视节目的文件夹，在弹出的右键菜单中选择“共享和安全”命令，打开“属性窗口”，我们发现该文件夹中多出了一个“Web共享”标签项。单击“Web共享”标签项，进行相应设置。首先单选“共享文件夹”，随后弹出一个“编辑别名”对话框（图4），在“别名”项中输入该文件夹在局域网中显示的名称，在“访问权限”中根据需要勾选访问权限。设置好后单击“确定”退出。

李新设置好Web共享文件夹后，同学们只要在自己的电脑上输入李新的IP地址和需要查看的共享文件夹电视节目名称（如http://172.25.194.8/MediaFile），即可快速打开该文件夹，就非常方便地启动该文件夹中的asx文件。如果直接输入http://172.25.194.8/MediaFile/CCTV5.asx，还可直接打开asx文件呢，再也不用在“网上邻居”中一层层翻找了。

三、将电视节目镶嵌到网页中

通过上面的方法，李新等人可实现通过网络共享的方式收看电视节目了，这下可乐坏了这些球迷。隔壁宿舍的球迷们听说此事后，也想一起分享足球赛事。可是“网上邻居”的访问人数是有限制的，经常会出现无法访问的现象；再有，为了安全，其他宿舍电脑设置的IP地址和李新所在宿舍的不在同一个IP段，这样通过网络邻居共享就有些困难。于是，李新为了解决这个问题，决定将电视节目嵌入到本班的网站上，同学们只要打开网站就可观看比赛了。

1.查找在线视频地址

将电视节目嵌入到网页中，其实就是将PPlive等播放软件播放的当前视频地址，绑定到网页播放器中进行播放，这样凡是打开该页面的用户就可直接在线收看了。

李新在制作视频播放之前，先找到PPlive的在线视频地址。打开刚设置好的共享文件夹，右键单击“媒体列表文件”并选择“打开方式”，在弹出的打开方式列表中选择“记事本”。“确定”后打开该文件，这时可看到该文件中列出了很多诸如http://172.25.194.21:8888/1.asf格式的视频链接（图5）。这个连接就是PPlive的流媒体地址。

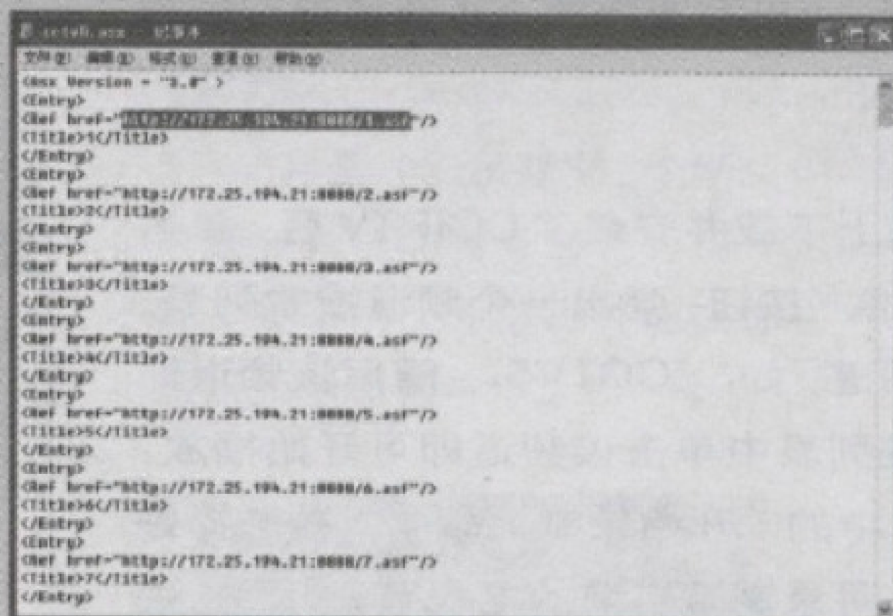


图5

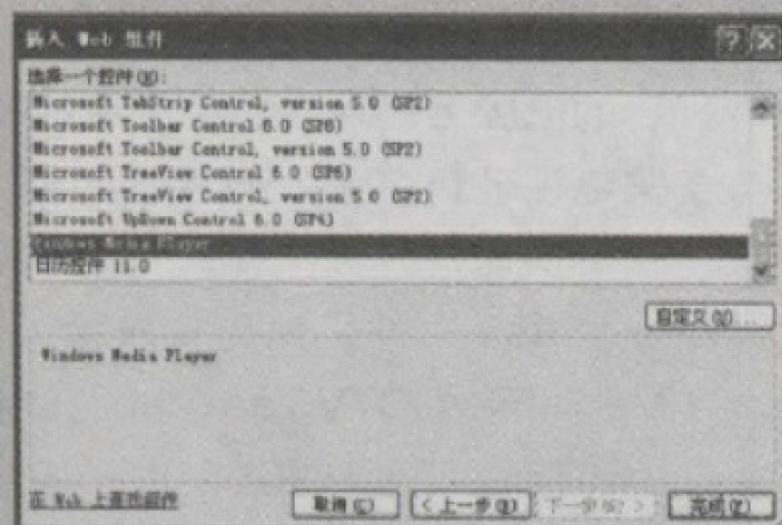
除了上面的两款网络电视播放软件能找到在线视频直播地址外，我们还可利用“沸点网络电视”的视频地址。由于沸点网络电视使用的是Windows XP自带的Windows Media Player播放器来播放视频节目，我们就可在该播放器中找到视频播放地址了。

当“沸点网络电视”播放电视节目时，单击Windows Media Player程序中的“文件”→“属性”，打开“属性”对话框，在“位置”项中即可显示当前电视节目的地址。

2.将视频地址嵌入网页

找到流媒体的地址后，下面李新要做的就是在网站上制作一个播放页面。启动FrontPage功能，新建一个网页。单击Web组件，在“插入Web组件”列

表中的左侧窗口中选择"高级控件"→"ActiveX控件"，单击"下一步"，选择"Windows Media Player"控件。如果没有，我们可通过"自定义"进行添加（图6）。插入后单击"完成"按钮，此时我们可看到在页面指定的位置出现了一个播放器界面。双击该播放界面，会弹出一个"属性"窗口，在"源"项中键入我们刚找到的视频地址并设置好下面的播放选项，随后单击"确定"退出。保存退出后，该播放网页便制作成功。在网站相应位置做好链接，以后我们就可在线收看球赛了。


图6

第二篇　录下精彩球赛

通过李新的设置，本地的球迷们都可在自己的电脑上看球赛了。但又有新问题出现了：世界杯赛事都在晚上进行，有些赛事还安排在深夜，每天按时看球会耽误第二天上课，可同学们又不想错过球赛。于是李新决定将这些球赛录制下来，这样就可利用下课和业余时间慢慢欣赏了。

一、使用专业的录制工具

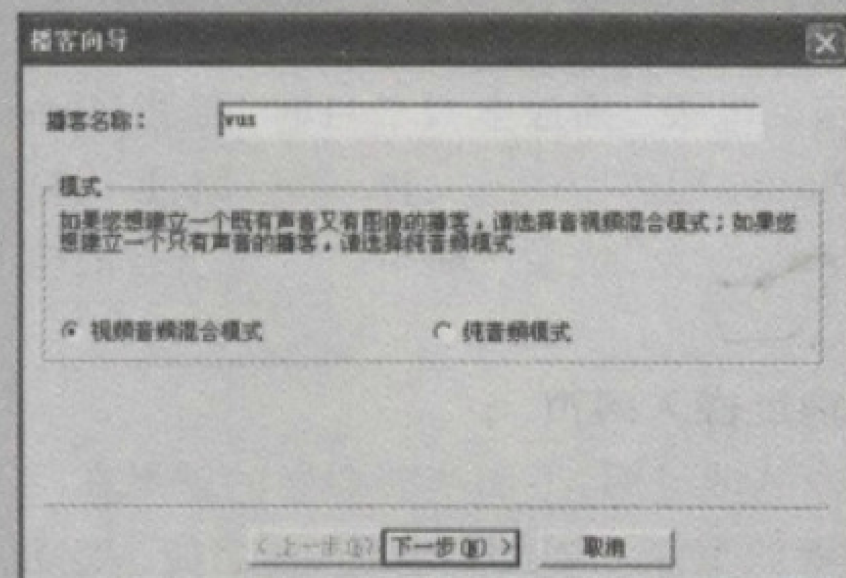
CCIPTV也是一款优秀的网络电视播放工具。该软件在播放电视节目的同时，还可方便地录下正在播放的电视节目。

1.录制节目

李新在自己的电脑上下载并安装了CCIPTV后，单击右侧窗口中的"频道搜索"按钮，弹出一个频道搜索列表。选中需要录制节目的频道，如："CCTV5"，随后该频道即出现在频道列表中。在列表中单击该频道即可开始播放，然后单击"播客"菜单中的"开始录制"命令，并选择好视频文件保存的路径即可录制下当前的电视节目。

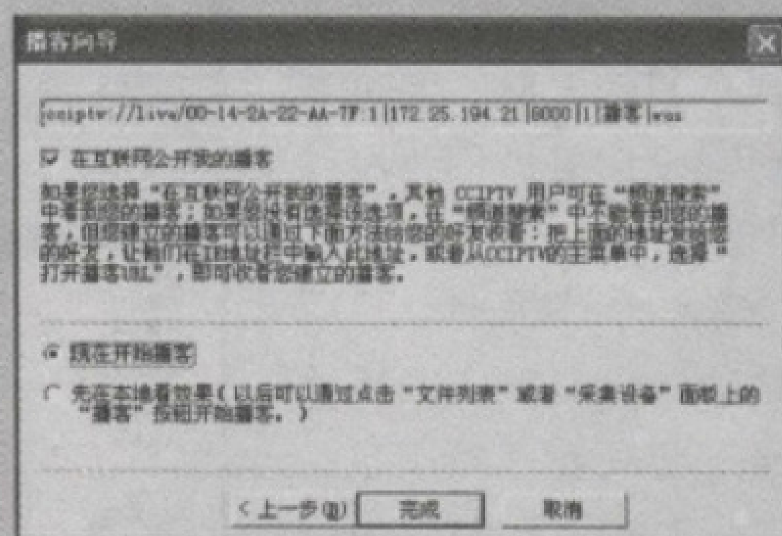
2.发布节目

使用CCIPTV录制的电视节目，还可通过该软件发布给其他同学一起欣赏。单击右侧栏目中的"采集设备"，会弹出一个"自建播客向导"对话框。单击"是"按钮，进入到"播客向导"对话框（图7）。输入"播客"的名称后，在下面的"模式"项中程序提供了"视频音频混合模式"和"纯音频模式"两种。由于李新发布的是视频文件，因此点选"视频音频混合模式"。


图7

单击"下一步"按钮，进入到"播客质量"界面。在该界面中我们可对视频发布的质量进行选择，建议选择"中质量"并点选下面的"优先保障别人的质量"。

单击"下一步"，选择播放文件，点选"播放本地文件"，随后进入下一界面。在该节目中单击"选择本地文件"按钮，选择录制好的视频文件名称，单击"下一步"，在此给出一个诸如"cciptv://live/00-14-2A-22-AA-7F:1|172.25.194.21|8000|1|播客|wusky"地址，并点选"现在开始播客"复选框（图8），随后单击"完成"按钮退出创建过程。通过以上设置后，李新将上面的播客地址发送给其他同学。同学们就可使用CCIPTV和李新共享录制的球赛了。

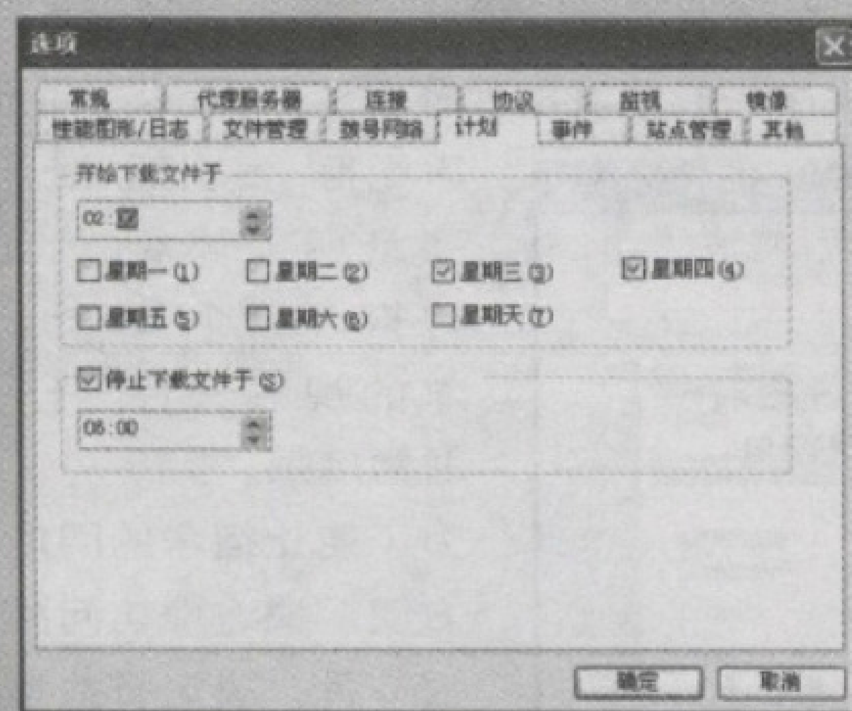

图8

二、使用下载工具录制电视节目

CCIPTV虽然是一个专业的录制工具，但是并没提供定时录制功能，李新还得半夜起来录制球赛。经过李新研究后发现，使用Flashget等下载工具能定时录制节目。

录制时首先启动PPlive等播放工具播放需要录制频道的电视节目。随后按照上面的方法用记事本打开共享文件夹中的asx文件，复制诸如http://172.25.194.21:8888/1.asf格式的视频地址，再启动Flashget下载工具，将复制的下载地址添加到下载程序中。默认情况下Flashget会自动帮助我们下载该地址中的视频文件。

然后单击Flashget程序"工具"菜单中的"选项"命令，在打开的"选项"对话框中切换到"计划"标签项下（图9），在"开始下载文件于"项中输入球赛开始的时间，并勾选下载的日期，在下面的"停止下载文件于"项中输入球赛结束的时间。输入后单击"确定"按钮，Flashget就可对自动设置好的时间段内的视频文件进行下载，李新再也不用每天深夜都起来录制球赛了。


图9

停止该视频下载后，打开下载文件保存的文件夹，我们会发现其中有一个名为"1.asf.jc!"的文件。将该文件改名为"1.asf"，然后双击该视频文件。呵呵，这时我们就可使用Windows Media Player播放PPlive录制的电视节目了。

李新利用网络电视播放软件，让宿舍的球迷们欣赏到了整个杯赛的所有赛程。为此，各个球迷对李新都尤为感激。由于李新的独特操作、个性化的设计，确实让同学们感受到了一个难忘的世界杯！

我的DV我做主

网罗天下

■北京 晕

早在1959年的美国，一个年仅12岁的小男孩，在家人好奇的目光下，用他积攒了3年的零花钱买了一部8毫米电影摄像机，从此他的人生就开始了转变。2年后，他拍摄的第一部战争短片《走投无路》荣获当年全美最佳原创剧本奖。从此便一发不可收拾，到中学毕业时，他已经拍摄了近20部体裁各异、风格独特的小电影，视角延伸到社会、家庭、学校的方方面面，由此还获得了由州政府颁发的电影"峡谷奖"——这是在个人自拍电影方面的最高荣誉。他，就是现在如日中天的电影大师——史蒂芬·斯皮尔伯格。

Digital Video，原意为"小型电视数码摄像"，简称为DV。随着几十年的风雨变迁，这种拍摄手法已经越来越受到当今男女的青睐。各种DV影视作品参展的国际大赛也应运而生，用DV表现导演跳跃性的思维、用新颖的观点阐述一件事物的手法也使其与众不同。而目前的DV风潮对于尚处在大中专院校的学生朋友和年轻白领来说，更是一种新兴文化的标志。它不但是一种生活态度，更是一种思维方式与行为构成的文化艺术。作为潮流文化领军人的年轻一代，用DV来书写他们的热血青春，已经成了DV圈中一道愈加靓丽的风景。

作为《大众软件》忠实读者的你，如果也想投身到这场火热的DV热潮中来，那么就请仔细欣赏笔者为你带来的这些题材、观点迥异的特色DV作品，希望你能从中得到启发与借鉴。

荒界·上 荒界·下

http://dv.yulequan.com/item/2005/11/22/1074.html

http://dv.yulequan.com/item/2005/11/22/1073.html



正如作者所介绍的那样，本片反映了一些不同大学生的生活状态、大学生之间的人际关系、大学生不同的爱情观念及大学学生会一些鲜为人知的现象。对于9月份马上要进入大学深造的莘莘学子们来说，看过之后一定会有所感悟。

北京公交 http://dv.yulequan.com/item/2006/05/09/3766.html



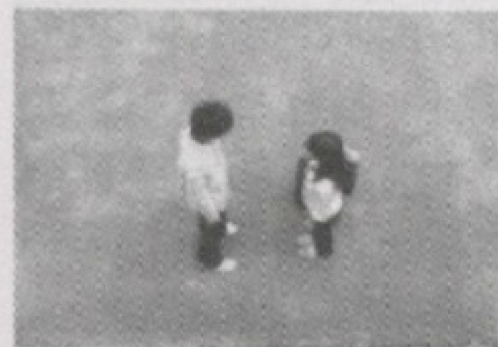
没有来过北京的朋友看完本片后，一定会有种似曾相识的感觉。熙熙攘攘的人群、川流不息的车辆、嘈杂涌闹的马路，还有那……

招聘 http://www.ourdv.com/downfile.asp?bh=1498



6月是毕业的季节，大学生们赶赴各种招聘会场时，心情一定都是复杂的。希望本片能让你在激烈的职场竞争中放松一下。

手机广告 http://dv.yulequan.com/item/2006/04/28/3682.html



是不是广告，一看便知……为什么我这么想笑呢？！

樱花 http://dv.yulequan.com/item/2006/04/25/3604.html



樱花一瞬，留念一生。

卖身不卖艺 http://www.nbdv.net/dvs/nbdv.asp?id=875



别误会，本片绝不含任何色情内容。导演只是以一种搞笑的手法从一个侧面揭露了现今"知识分子"的悲哀……不看本片可是你的损失，真的！

巨湖游击队 http://www.ourdv.com/downfile.asp?bh=1497



自拍抗日题材的一部DV剧。导演的拍摄手法十分独到，演员演技也很到位。最令人捧腹的是……还是卖个关子，留待你细细品味吧。

若是你看得意犹未尽，可以去以下DV短片网站，"中国DV联盟"(http://www.nbdv.net)、"三杯水DV文化网"(http://www.ourdv.com)及"娱乐圈DV版块"(http://dv.yulequan.com)，登录后便可欣赏。

我的地盘我做主

主板特色技术一览

■晶合实验室 魔之左手

对于DIY用户而言，既然选择了单独的配件构建自己的系统，当然不希望它像品牌机一样毫无特色，自由自在的发挥和灵活的应用才是我们的追求。为此，面对配件市场的板卡厂商也在自己的产品上下足了功夫。和那些供给OEM市场，追求稳定性的板卡完全不同，针对中高端DIY用户的板卡带有相当多的特有功能。

目前来看，板卡的特殊功能主要包括：提升系统性能、提高系统稳定性、系统监视和（自动）控制以及比较少见的——特殊扩展能力。大部分玩家往往比较关注性能提升部分，但厂商却对系统稳定性投入了更多注意力。系统稳定性的提升有时和性能提升有很大的关系，并且互为补充和保证。当然，即使不进行超频，这些设计也对用户的使用有很大益处。特别是在目前处理器和显卡频率、功耗都大大增加的情况下，即使是正常使用时，对处理器、显卡、内存及其周边系统的稳定性也是很大的考验。

提升系统性能主要有以下几种方式：自动超频，提升FSB前端总线或者内存、显卡接口频率等。不过需要注意的是，后者仅仅是提供了高频接口，需要用户自己进行超频调试或者选择高端产品构建系统，因此意义并不大，我们这里主要关注的是前者。而提升FSB和其他接口频率是比较普及的技术，大部分主板同时提供了与之配合的电压调节、北桥的频率和电压调节能力。

系统监视和控制比较常见，因为在目前的处理器和芯片组设计中，已加入了相应的探测单元，因此通过BIOS和很多第三方软件都可实现。而特殊扩展能力则主要是指其采用的芯片组并不支持，而是通过主板生产厂家重新设计布线或者增加控制芯片提供升级扩展能力。最为常见的主要是针对硬盘接口和Raid能力的扩展，但我们这里要讲的是更加特殊的功能。例如同时支持AMD和Intel处理器、同时支持AGP和PCI－E显卡等。

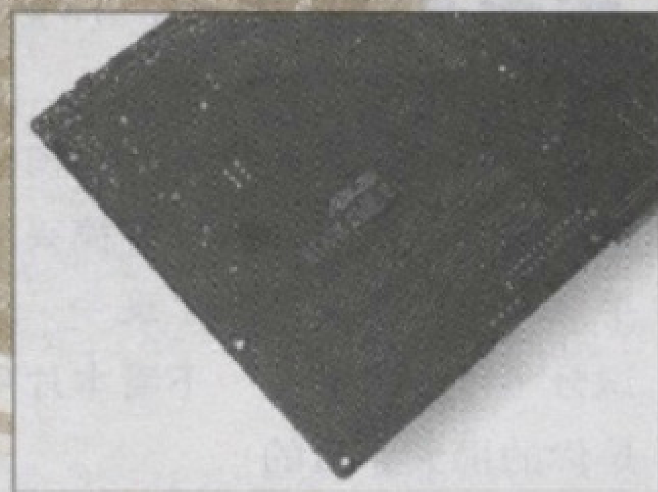
一、华硕

华硕主板的“AI Life”是其高端产品中特殊功能的总称，包含系统优化和监控功能、稳定性增强设计、无线扩展模块以及外置存储功能等。目前它已发展了两代，在设计上更为成熟，也更加稳定和易用。

AI NOS & AI Net2

AI NOS实际上是个自动超频功能，可根据处理器负载情况进行动态超频，同时允许用户手动设定AI NOS的敏感度和超频幅度。因为是动态超频，因此在处理器超频过度后可自动降频，降低系统的不稳定性和对硬件的伤害。AI Net2，顾名思义，是网络线路监测技术，与软件配合即可对网络故障进行判断。

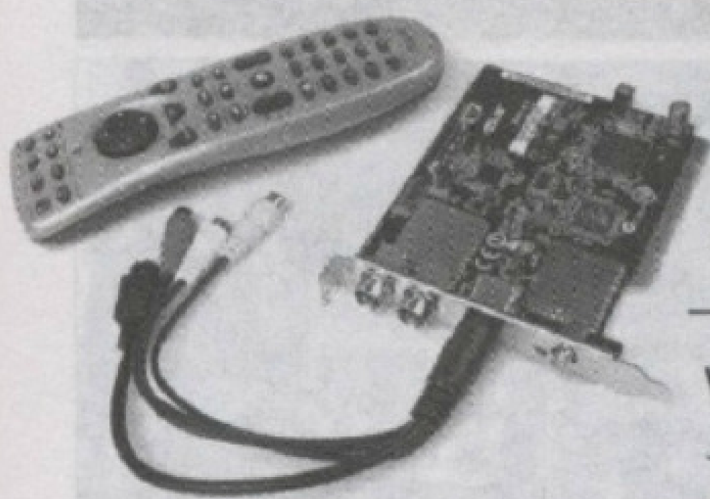
Stack Cool2 & AI Quiet



“冷”和“静”是Stack Cool2 & AI Quiet两项技术希望达到的目标。Stack Cool2技术主要是对场效应管和处理器周边电路进行散热，不过其设计比较特殊，一代中采用背部大型散热片，而二代中通过背面的大块空白PCB进行散热。这种设计对主板布局的影响更小，而且也便于安装。而AI Quiet则是针对目前散热器风扇的

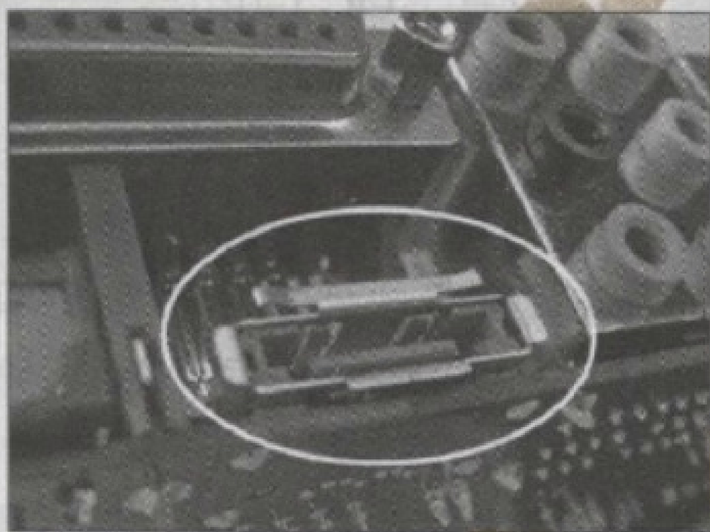
噪声问题设计的，它对处理器散热系统进行监控，还对风扇转速和系统温度进行动态调整，在保证散热能力的同时，最大限度地降低系统噪声。

WiFi-TV CARD



无线技术无疑是目前家用系统的热点之一，不过大部分DIY用户很难享受到这一乐趣。华硕可为用户弥补这一缺憾，它提供了特殊的WiFi-TV CARD接口。其无线卡全面支持IEEE 802.11a/b/g三大WLAN标准，拥有极好的兼容性，而且可通过软件实现软AP（Access Point）功能。它还有TV/FM收音功能，功能卡支持有线信号和AV信号输入，同时也支持DVB-T数字电视，并提供了比较齐全的软件。

SATA on-the-go



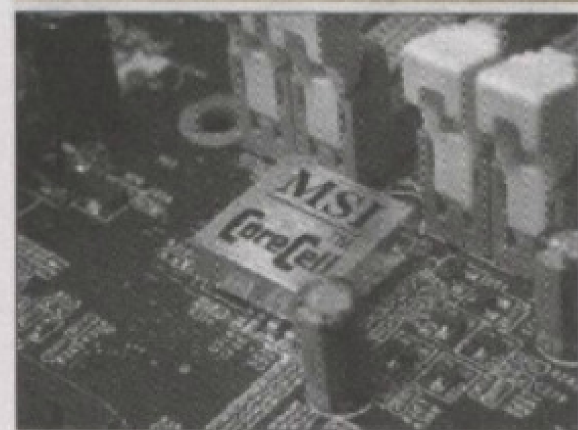
SATA接口硬盘理论上讲是支持热插拔的，目前已有厂商推出了这样的外置硬盘产品。不过像华硕这样在主板的背部提供外置SATA接口的还不多见。有了SATA on-the-go，用户就可直接使用这些硬盘了。

相对来讲，华硕的AI Life已成系统的辅助功能，而且和其他厂商相比，它包括的范围更广，设计也更加成熟。在自动超频方面，华硕在不影响整体稳定性的情况下进行了优化，不过它更看重系统稳定性，因此超频幅度并不大。相对来讲，笔者觉得WiFi-TV CARD和SATA on-the-go才是真正的亮点，为普通用户的使用也提供了可感觉到的方便，而不是只针对超频玩家和高端DIY用户。不过，比较遗憾的是WiFi-TV CARD也许是太过追求全面，集成功能较多从而使软件安装调试比较烦琐。

二、微星

微星为用户提供了Active MOS2、CoreCell与D.O.T技术。

CoreCell



CoreCell技术应该算是微星主板技术中的核心。它主要是通过主板上安装的CoreCell芯片进行控制，包括4项技术：Speedster、BuzzFree、PowerPro和LifePro。

Speedster技术提供了灵活的BIOS超频选项，支持FSB和内存频率异步模式。内存电压调节幅度为0.05V，核心电压最小的调节幅度为0.0125V。

BuzzFree技术可检查系统占用率和温度，对处理器、北桥等散热风扇转速进行控制，据称可减少50%的系统噪声。

PowerPro技术是一款电源管理方案，据称最高能减少60%以上的电力消耗，从另一方面提高主板稳定的超频能力。

LifePro技术则同样通过对主板、处理器和风扇的状态进行调节，尽量使其工作在最佳的工作状态，可延长配件的使用寿命。

DOT技术

DOT(Dynamic Overclocking Technology，动态超频技术)，实际上是以CoreCell技术为前提提供的功能。它可针对程序执行时CPU的占用率，侦测负载的高低，调整CPU的运行频率，同样是动态控制技术。在处理器负载过高时会降低频率，保证系统的稳定性。由此可见，DOT技术除了频率调整外，基本上是依赖于CoreCell技术进行控制的。

Active MOS2

Active MOS2通过对供电电路进行优化设计，并在MOS管上加装散热模块（可能是散热片、热导管或者散热风扇），可提升供电电路的稳定性。

微星的CoreCell芯片是其辅助功能的重要控制器，至今为止我们没能将其上的金属盖揭开，无法了解它到底是怎样的芯片。从我们的理解看，应该是枚存储有系统优化信息的Flash芯片，因此微星可非常方便地对其进行升级。事实上，在我们对其先后提供的数款采用CoreCell芯片主板进行的测试来看，确实出现了比较明显的差别。早期产品超频幅度明显过大，尽管感觉确实很爽，但系统却很容易变得不稳定；后来的微星主板则要稳定得多，不过超频幅度也小了不少。

三、技嘉

技嘉主板为用户提供了更加全面的超频选项，处理器加速技术CIA、内存加速MIB甚至显卡加速技术RGB，当然也少不了加强散热能力的i-cool。另外，其首先提出的双BIOS设计（Dual BIOS）已不再局限于高端产品，而是出现在几乎所有的型号上。

C.I.A.2

CPU Intelligent Accelerator 2，即第二代智能型CPU效能加速器。它不仅可调整处理器运行速度，而且会侦测CPU负载的情况，并依照不同的负载程度，自动调整CPU的电压，使系统达到最高效能。在CPU的高负载情况下，例如影音播放或3D游戏时，会为CPU提供更高的电压；当程序结束后，CPU将会自动回复到原始状态。C.I.A.2并非直接进行最高程度的超频，而是三段式加速，根据程序的需要进行超频。因此配合电压自动调整，C.I.A.2不仅能提供更好的性能，而且还可节省能耗。

M.I.B.2

Memory Intelligent Booster 2，即第二代内存智能型加速器。技嘉的M.I.B.2技术通过缩短内存运作的延迟性(latency)，使CPU、北桥芯片和内存间的数据传输更流畅，提升效率。据称此技术可提高10%的内存频宽。

R.G.B

Robust Graphics Booster，即技嘉图像加速器。这一功能应用于DirectX 8和DirectX 9，增强了3D绘图效能，可有效提升GPU和显存的表现，而用户只需进行几个简单的BIOS设定，不用安装其它软件，比自行超频显卡方便很多。

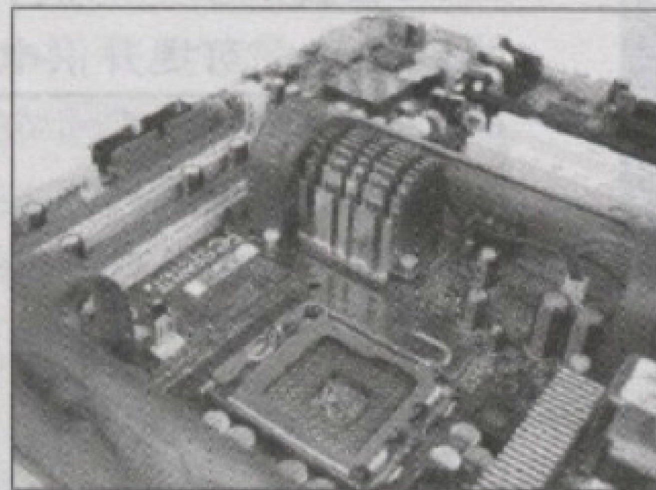
i-Cool

i-Cool技术在处理器负载较低的情况下，可自动降低CPU处理器频率，使CPU所产生的热能降低，同时降低风扇转速，使系统运转更安静。它通过设定使用5段CPU耗能，根据不同的效能等级，满足不同使用环境外，也可借由降低CPU风扇速度，来达到绝佳的散热和静音表现！

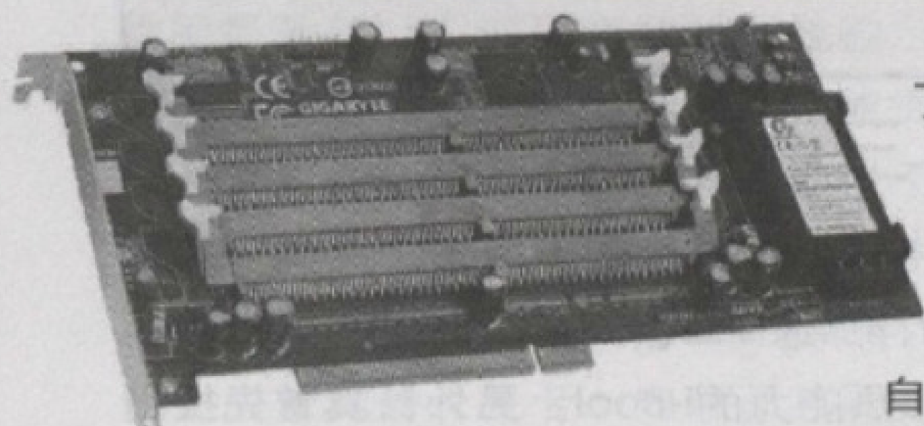


Turbojet

Turbojet技术是技嘉G1-975X拥有的特殊设计，包括两个淡蓝色的半圆柱形导风罩及风扇，为CPU供电系统和北桥芯片提供很好的散热环境。



i-Ram



i-Ram是技嘉为了解决硬盘传输速度的瓶颈而推出的，是一个密布内存插槽，并且带有自备电源的PCI卡。因为内存的传输速度和PCI插槽的速度远远高于目前的硬盘，而卡上自带的电源可在系统断电后保留其上的内存数据。

技嘉尽管有不少主板辅助技术，但基本上都是针对系统稳定性开发的。另外，比较遗憾的是技嘉并没像华硕那样将这些功能进行集成和统一，在各个型号主板上又有一些小的改进和改动，因此在宣传上的力度不够，也不太受到用户的关注。

四、升技

作为DIY用户的首选主板之一，升技是第一家采用完全免跳线技术来控制CPU频率的主板厂商，即SoftMenu技术，目前已发展到第三代——SoftMenu III。而它的μGuru技术，则更进一步提高了通过软件对硬件的控制能力。

SoftMenu III

SoftMenu III技术可在BIOS中设置处理器和显卡接口、内存接口的频率、电压等项目，并且支持总线异步。

μGuru



与微星类似，升技主板上集成了一颗独立的μGuru芯片，由它负责处理主板的一切性能管理工作，可提供硬件监控、超频、自动更新BIOS等功能。而这些功能，又完全可通过μGuru芯片在操作系统中进行调节，包括ABIT EQ、ABIT FanEQ、ABIT OC Guru、ABIT FlashMenu、ABIT AudioEQ、ABIT BlackBox等。

ABIT OC Guru是针对超频设置的功能，可在操作系统内使用软件进行直接调节，比SoftMenu的功能设置更便捷。ABIT FanEQ则是温度和风扇监控功能，可对温度进行限制设置，支持自动温度控制，另外还有对音频进行调节的ABIT AudioEQ等功能。而实际上，这些功能都有赖于ABIT EQ，即ABIT提供的系统监控功能。

为了方便DIY用户的使用，ABIT还提供了ABIT BlackBox功能。它可自动对系统兼容性进行测试，或者由用户填写系统信息，直接向升技发送邮件寻求解决方式。

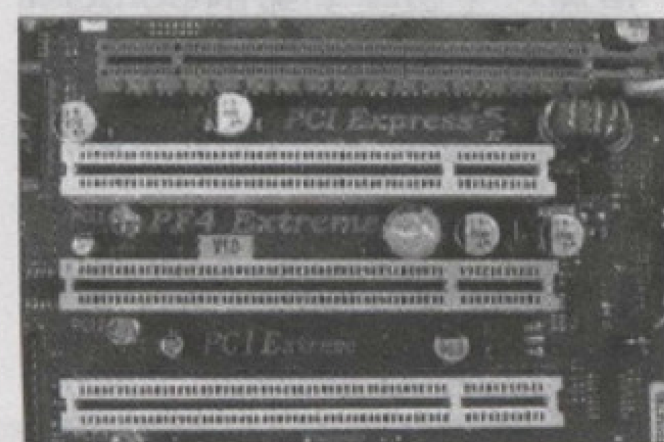
升技的主板增强功能和技嘉相反，更偏向于超频。和微星类似的独立μGuru芯片，让升技在升级相关技术时更加方便。不过对于普通用户而言，升技的大部分技术需要用户进行大量相关设置，因而易用性不高。

五、精英

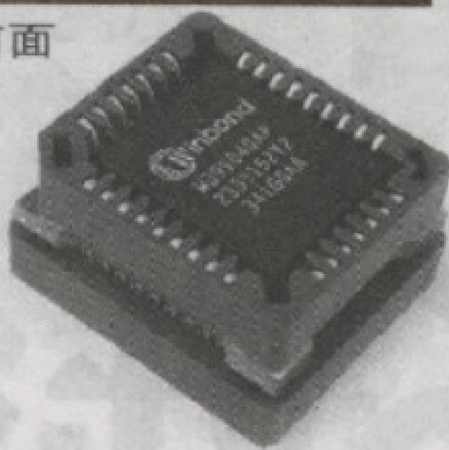
作为OEM大厂之一，精英在DIY市场投入的产品也具有鲜明特色。特别是其投入高端市场的主板，具有终级PCI（PCI Extreme）、双BIOS（Top-Hat flash）、万能护卫（Omni Guardian）等多种特色功能；而PF88等主板还提供了处理器扩展升级功能。

PCI Extreme

在高端精英主板中，都会有一个特殊的黄色PCI插槽，采用一颗三洋OS-CON电容进行独立滤波。精英设计这个PCI插槽的目的是出于插接高质量声卡等高档PCI板卡的需要，最大限度地避免其在系统中受到干扰，并提供纯净的信号和供电的环境。



Top-Hat flash

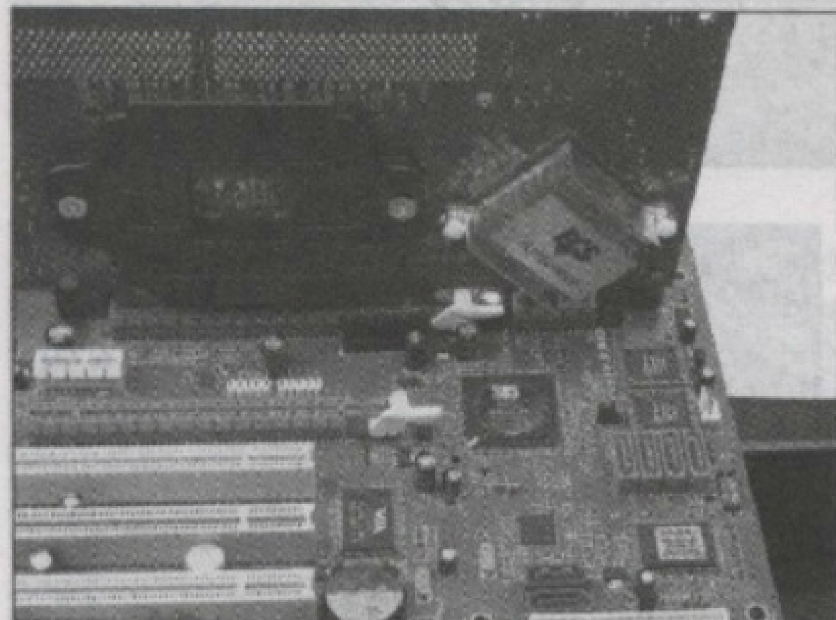


精英的双层BIOS技术，和我们前面提到的技嘉主板有很大不同。独立的备份BIOS只有在使用时才需安装在原有BIOS芯片的上方，不仅可恢复BIOS数据，而且可让玩家随意切换自己的BIOS版本。

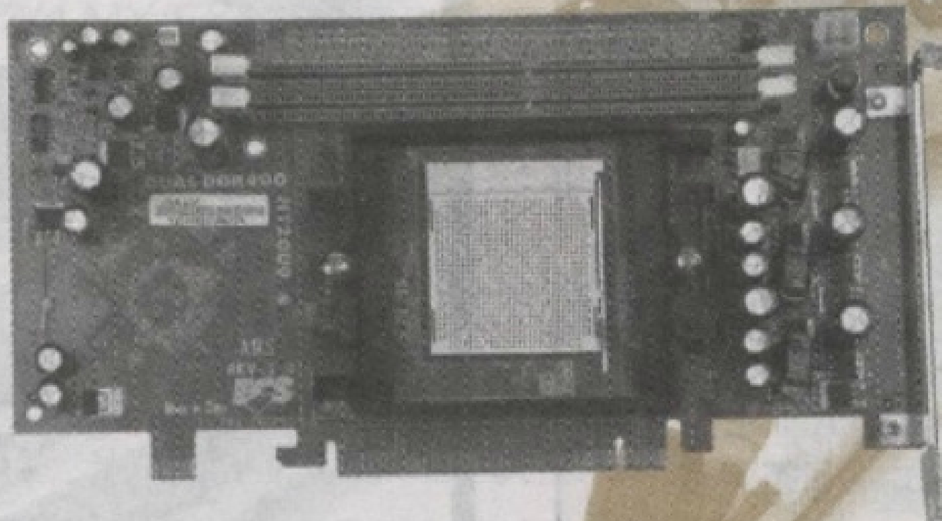
万能护卫(Omni Guardian)

Omni Guardian是一款对系统进行全面、实时监测的软件，在操作系统中对CPU系统温度、风扇转速、系统电压等进行实时监测，可进行报警设定。

特殊的处理器扩展



精英PF88主板安装有一个较特殊的反向PCI-E插槽，尽管它是一款支持LGA775接口P4的主板，不过通过扩展接口，可支持Socket939接口的Athlon 64处理器。这款主板安装双BIOS，其中之一为扩展卡使用，因此和双BIOS主板不同，两个BIOS芯片的设置互不干扰。将扩展卡接口两侧跳线全部设为Open（断路）后，主板上的DDR2内存、P4处理器以及接近SiS656芯片的PCI-E x16接口都将不再工作；同时扩展卡上的北桥接替主板芯片工作，南桥和板载扩展芯片功能及板载接口能力则完全保留，PCI-E接口功能转移到另一侧PCI-E x16接口。



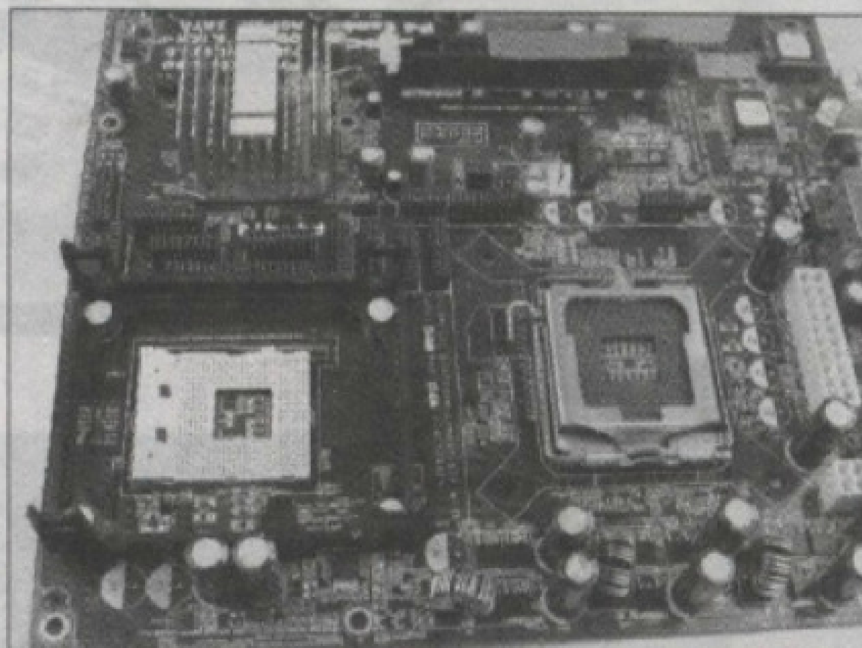
通过优良的设计，精英将性能损失降低到了最小，而且这种设计的应用范围相当广泛，理论上来讲VIA等厂商采用南北桥设计的芯片组均可进行类似设计，同时限制了扩展卡的高度，完全可兼容目前的大型ATX机箱。

精英的技术比较特殊，主要出现在高端主板中的增强技术在华丽程度上绝对可和华硕等厂商一比，但在实用性上却有些类似升技主板，大部分都需有一定DIY用户基础的用户才能理解和使用。不过正因为这一点，其高端产品似乎比华硕更适合DIY用户，会给高端用户带来很大的额外乐趣。

六、华擎

作为在中低端DIY市场投入较多注意力的厂商，华擎的产品在升级能力和扩展性上有相当出色的表现，比较突出的便是Future CPU Port和AGI 8×/AGI Express技术。

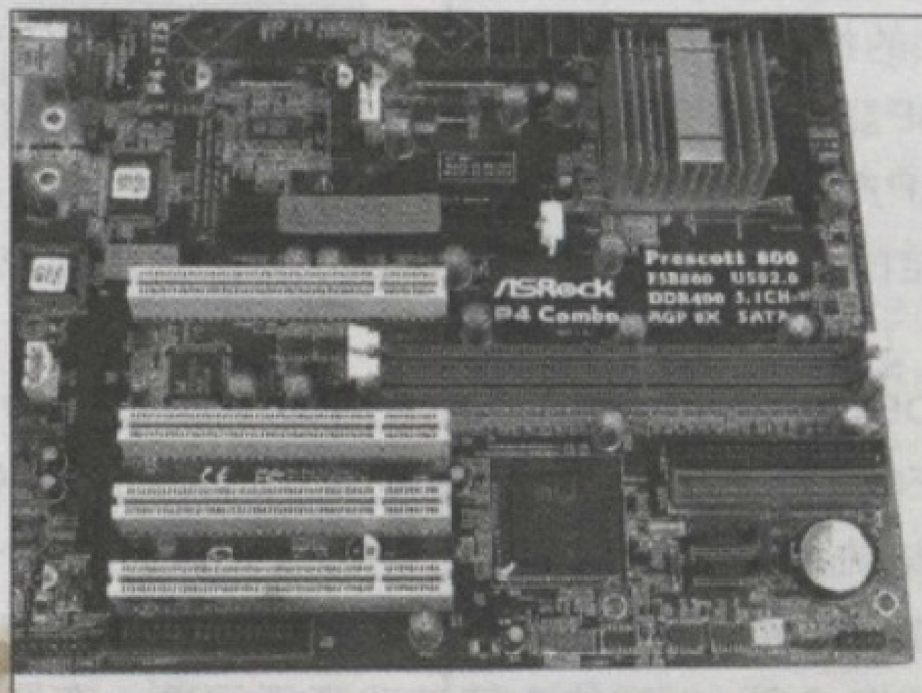
Future CPU Port



AsRock主板上预留的Future CPU Port接口与PF88的处理器扩展卡接口非常类似，目前已公布了AM2升级卡，其上拥有Socket AM2处理器及DDR 2内存插槽，并支持所有ATX规格的机箱。

AGI 8×/AGI Express

华擎P4i45GV、775i45GV、P4i65GV、775i65GV等采用内置显示单元的主板中，有一个类似AGP插槽的显卡扩展槽，但其控制功能当然不会由不支持AGP插槽的GV系列芯片组提供，因此也并非是真正的AGP接口，而是特殊的AGI 8×接口，可兼容市面流行的AGP 8×/4×（仅限1.5V）显卡。尽管该接口性能比芯片组提供的插槽略低一些，但配合中低端显卡，也可提供远远超过内置显卡的3D显示性能。随着PCI-Express显卡的普及，华擎又推出了AGI Express，同样在不支持PCI-E主板上提供了兼容PCI-E接口显卡的能力，为用户提供了额外的升级能力。



总结

我们在这里仅仅是叙述了一些比较主要和有特色的功能，目前市面上的大部分主板都提供了例如频率调节、电压调节，甚至风扇转速控制、状态监控等功能。例如，捷波、磐正、双敏等有一定研发能力的厂商也同样提供了一些特色功能，不过大多数并没进行系统集成，这里就不再赘述。

也许很多读者在电脑使用中从来不去注意自己主板提供的特殊功能，但它们却能给用户提供实实在在的方便和实惠。看完本文之后，是否应该再翻出说明书和包装盒，重新仔细阅读一下，再检查一下主板附送的那些看似“无用”的小零碎呢，或许你会有新的发现。

暑期AGP显卡升级攻略

■四川 老莱

厂商总是在不遗余力地推广新平台和新架构。转眼间，显卡接口就从AGP平台转向了PCI-E，AGP用户似乎正在被淡忘。市场上可选的AGP显卡越来越少，让很多AGP显卡用户愁上心头。但AGP平台对电脑的影响深远，在过去的近十年间积累了大量的AGP用户，相信其中我们的读者也不在少数。要彻底更换到PCI-E平台花费太高，升级显卡仍是大多数AGP用户大幅提高3D性能的较好选择。我们没有忘记这众多的AGP用户，所以在本期我们就一起来看看市场上有哪些AGP显卡可供升级选用。

一、入门级游戏用户

在入门级用户可选AGP显卡中，虽有像蓝宝石推出的X1600 AGP这样的产品，但999元的报价显得曲高和寡。对于多数升级用户来说，目前300～400元的老一代AGP显卡仍能满足对一般游戏和3D程序的需求，最具价性比和可选性的此类AGP产品仍是4管线的R9550和6200A。而且与高端AGP产品有价无货或需要预定的情况相比，这类产品在市场上货量都较充足，可选性较大。

1.ATI RADEON 9550

ATI RADEON 9550的核心/显存频率分别为250/400MHz，支持DirectX 9，集成4条渲染流水线，理论上其性能已是一般整合显卡的两倍。它的价格便宜，对于用来替换整合显卡的入门级升级用户仍具一定吸引力，对付像《魔兽争霸III》《半条命2》之类的主流游戏毫无问题。在选择9550时要认准128位显存的版本。

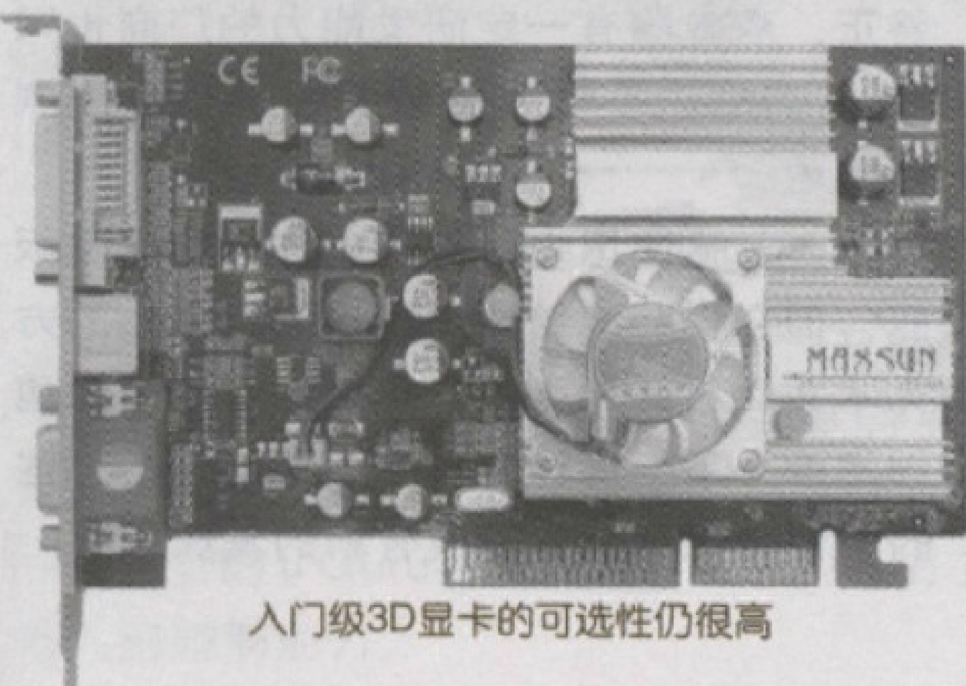
小提示：

显卡升级很简单——只要主板上具备AGP 4×、8×、通用插槽中的任一种，都可完美地进行AGP 8×显卡升级。当然，如果你的主板还是使用AGP 1×/2×接口或更老的PCI接口，那么建议还是更换平台为好。对于升级新一代中高端主流3D显卡的用户，需注意电源的功率是否足够。此外，由于中低端的AGP产品在市场上存货较多，中高端产品较少，因此中高端AGP产品很难有大降价的空间，这点在选择时需有一定了解。



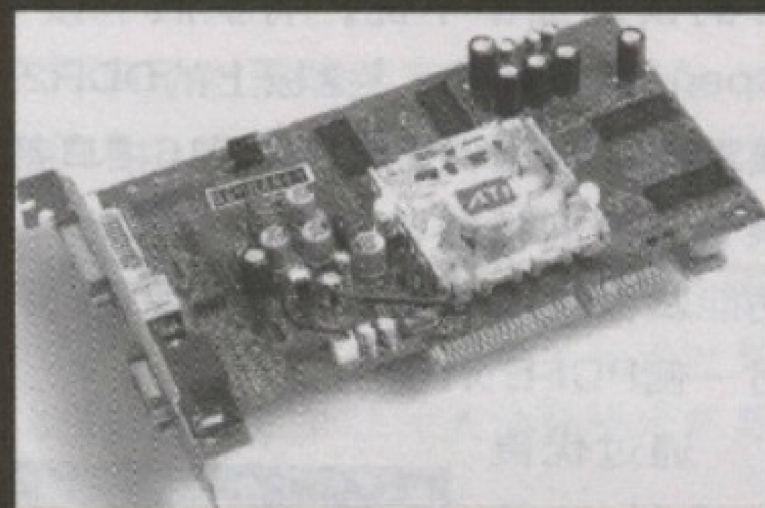
如果升级为中高端AGP显卡，需留意电源功率是否足够

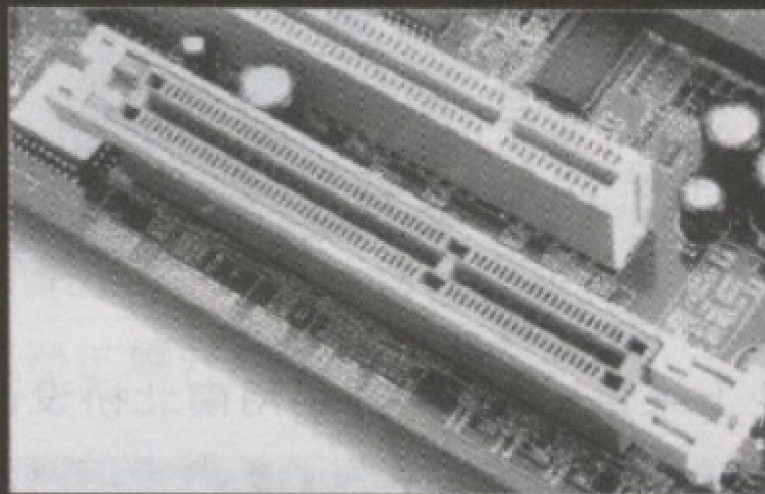
除此而外，目前市场上还有少量Mobility RADEON 9600（R9600移动版）销售。核心频率为325MHz，同样是128位显存，整体性能稍强于R9550，价格更低，对于强调价格的升级用户可选用。最明显的外观特征就是显卡上无板载显存（被集成在了VPU上），选购时最好用游戏实测一下效果以及是否花屏等。

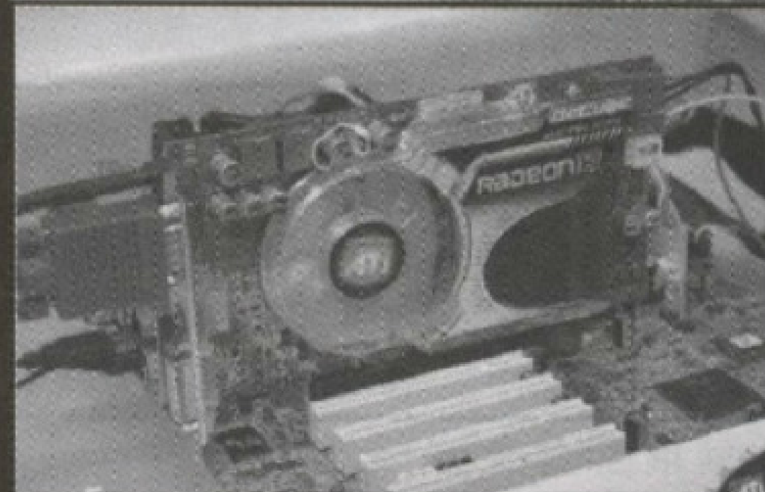


入门级3D显卡的可选性仍很高

常见产品： 可选R9550产品有微星RX9550-TD64小强版（299元）、蓝宝石R9550实用版（295元）、冠通A9550（305元）、七彩虹镭风9550 CF白金版64M（388元，显存频率500MHz）、ATI RADEON 9550战斗版（399元）等。

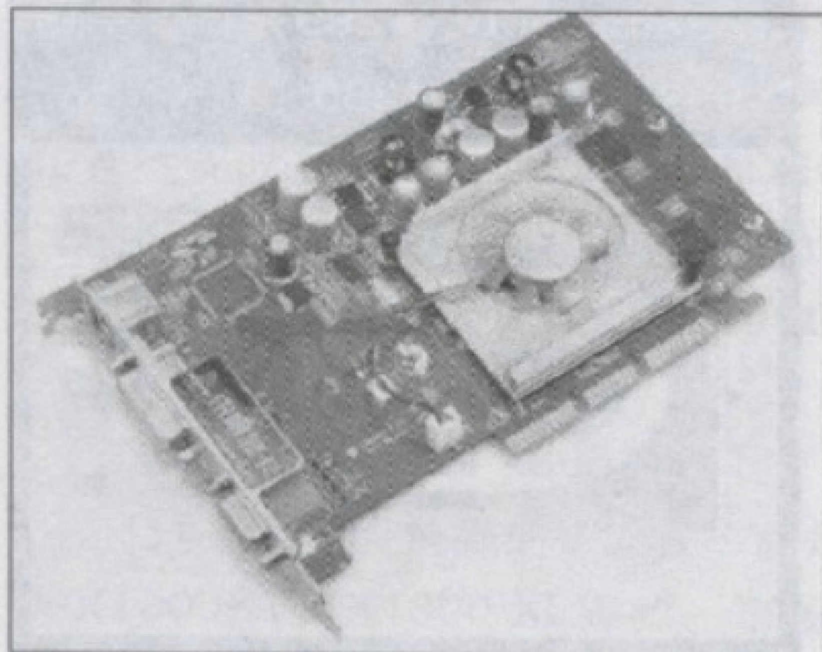

对于升级用户来说，将整合显卡升级为299元一块的一代经典3D卡相当划算




主板上只要有AGP 4×以上的插槽，都可升级高性能AGP显卡

可选R9600移动版产品有ATI Mobility RADEON 9600（299元）、幻彩R9600/64M 128b A（299元）、铭煊狂镭9600白金版（MS-9600-W-64B-T，299元）、双敏火旋风Power9608战斗版（299元）、斯巴达克惊天镭9600移动版（345元）等。

2.NVIDIA GeForce 6200A


6200A也很适合于想以最少的钱完成3D性能升级的用户

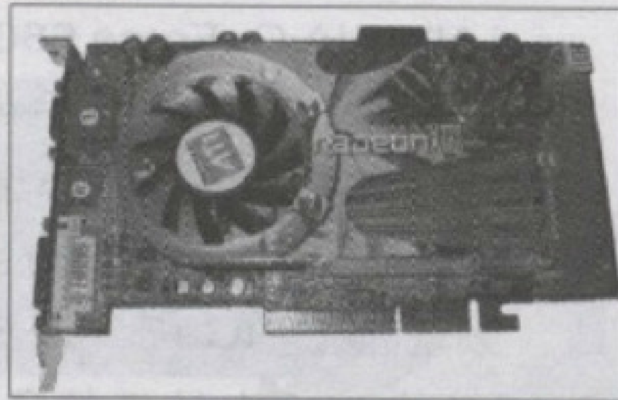
GeForce 6200A（NV44A核心）是NVIDIA针对R9550推出的原生AGP产品，同样具备4条渲染管线及3个Vertex引擎。在规格上比R9550要先进一些，可完美支持DirectX 9.0c、Shader Model 3.0、UltraShadow II及Intellisample 3.0。标准核心频率350MHz、显存频率500MHz、标准显存位宽为64bit。整体性能及价格同R9550差不多，在一些支持新特效游戏中的实际表现要略快于前者，值得追求新特效的入门级3D游戏用户考虑。

常见产品： Inno3D（映众）GF6200A（399元）、幻彩GF6200A 128M DDR2（388元）、万丽GF6200A/128M 64b（360元）、捷波魔力6200A豪华版（399元）、翔升6200A8X新天骄纪念版（398元）、影驰GF6200A DDR2刀斧手（399元）等。

二、主流游戏用户

虽然ATI和NVIDIA为了照顾老用户，会推出主流中高端PCI-E显卡的AGP版本，但是大部分显卡厂商的热情并不太高。X800XL/X800、6800GS等中高端AGP显卡在市场上很难见到，基本都处于一种有价无货或根本就无货可寻的状况。目前可供用户升级选择的主流AGP显卡多为8/12管线的老产品，如RADEON X700、X800，GeForce 6600/6600GT、6800LE/XT系列等。这类价格在500～1000元之间的显卡已能满足主流3D游戏的需求，值得那些还在使用GeForce2/3/4 MX/FX5200级别的升级用户重点考虑。ATI X700和NVIDIA GeForce 6600系列产品仍是目前AGP升级用户可选主流，8管线+GDDR3高速显存是这个级别显卡的主要特征，在市场上货源较多。

1.ATI RADEON X700系列


X700 AGP仍是升级用户主流之选

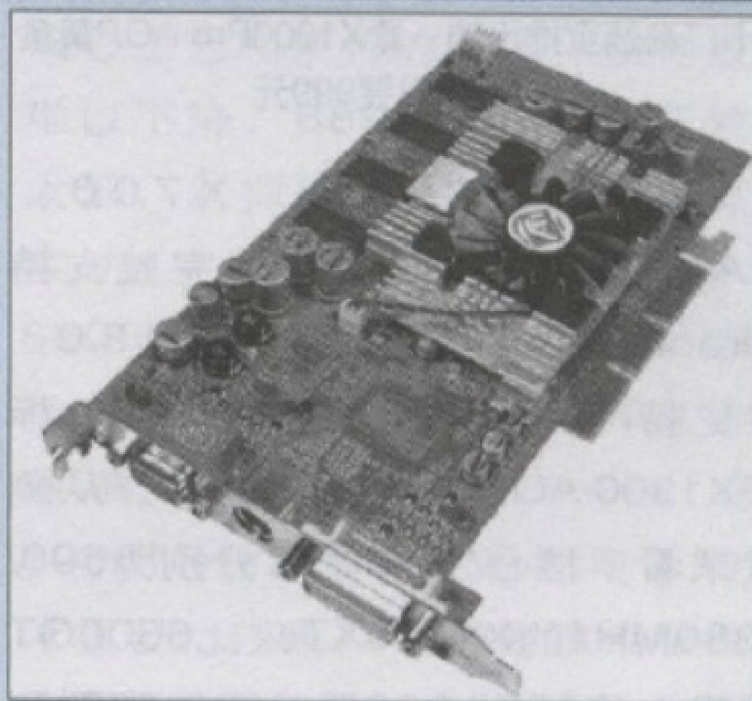
RADEON X700 AGP通过Rialto桥接芯片来实现对AGP 8×的支持，默认频率为400MHz/600MHz，采用GDDR3的版本，显存默认频率为700MHz。X700 AGP版虽没有像GeForce 6600 AGP版那样提供对Shader Model 3.0的支持，但默认频率要高于GeForce 6600，所以其整体性能和GeForce 6600在伯仲之间。

除此而外，市场上也有部分X700 Pro AGP版在售，性能接近6600GT，标准频率为425MHz/864MHz，配备128/256MB GDDR3显存，价格在千元左右。

常见产品： 可选X700 GDDR3 AGP产品有盈通镭龙RX700 AGP（690元）、技嘉GV-R700M2D（699元）、双敏火旋风7018超强版（760元）、艾尔莎幻雷者AX70白金版（999元）、迪兰恒进镭姬杀手X700 AGP黄金版（780元，核心频率425MHz）、蓝宝石RADEON X700-AGP黄金版（949元）、七彩虹镭风X700-8X CT版（899元）、维硕X700钛金版（788元）等。

可选X700 Pro AGP产品有HIS X700 Pro IceQ Turbo AGP（999元，核心频率460MHz）、蓝宝石RADEON X700 Pro黄金版AGP（949元）等。

市售ATI RADEON 9800系列值得选购吗？

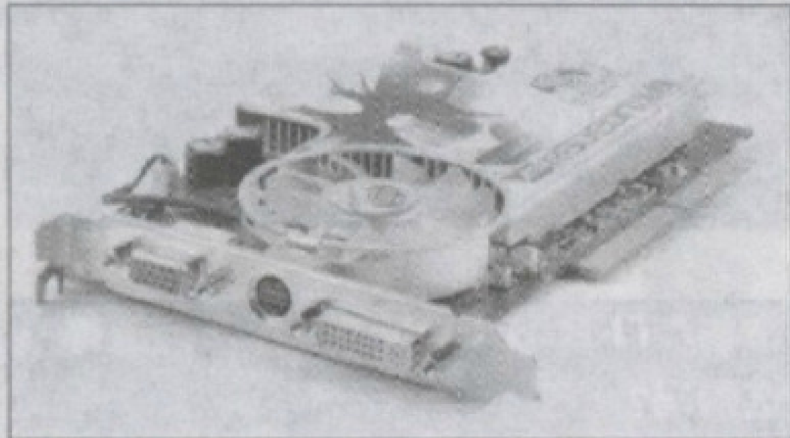

R9800SE尚能饭否

目前市场上还可见到经典的ATI RADEON 9800系列这类AGP显卡销售，如迪兰恒进的镭姬杀手9800SE加强版（599元，128bit/核心频率320MHz）、镭姬杀手9800SE黄金版（688元，256bit/核心频率380MHz）、汉爵R9800PRO（850元）、维硕镭9800 Pro（899元）、MSI RX9800PRO-TD128（899元）、汉爵R9800XT（999元，核心频率412MHz）等。RADEON 9800 Pro在价位上和X700 AGP差不多，两者都是8管线产品。X700的默认频率为400/700MHz、128MB 128bit；9800 Pro频率为380/680MHz，256MB 256bit。在多数主流游戏测试中，X700都要优于9800 Pro。在高分辨率和特效下，标准频率的X700在多数测试中都略逊9800 Pro。但GDDR3显存版本的X700其核心频率和显存频率的可超性更大，再加上目前市售的RADEON 9800系列产品多为库存良品或返修品，所以升级用户选择X700、6600/GT或更新的AGP产品要更好一点。

2.ATI RADEON X1300/1600系列

新一代RADEON X1300/X1600系列的AGP版本在市场上也已出现。X1600系列产品核心代号为RV530，采用新的90纳米工艺制造，核心内建12条像素渲染管线和5个顶点渲染单元，包括X1600XT和X1600Pro。X1600XT工作于590MHz/1.38GHz的频率上，使用GDDR3显存颗粒；而

X1600Pro的工作频率为500MHz/780MHz，使用GDDR2显存颗粒。



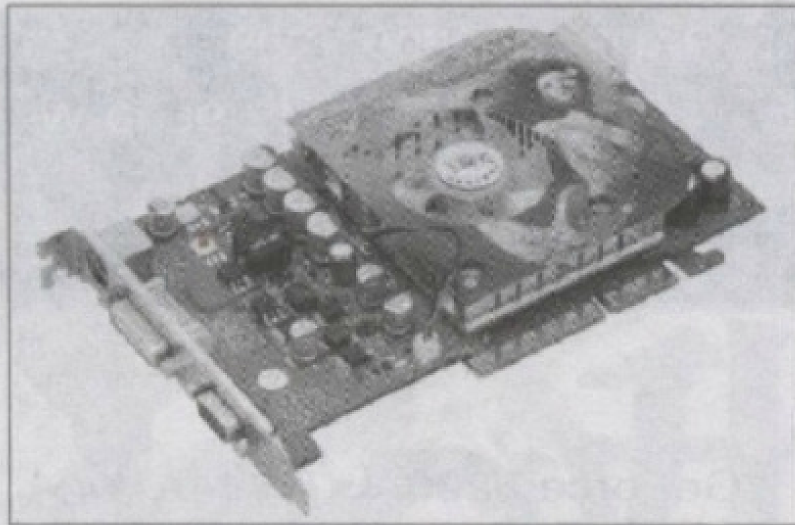
A卡厂商蓝宝推出的一款X1600Pro AGP黄金板显卡只要999元

相比RADEON X700，RADEON X1600系列完整支持DirectX 9.0c和Shader Model 3.0，并支持HDR特效。在性能方面，标版X1300 AGP肯定不如X700。从测试来看，核心/显存频率分别为590/1380MHz的X1600XT只比6600GT稍强，标版X1600Pro的性能则和X700差不多，介于GeForce 6600和6600GT之间，但新工艺的X1600Pro的超频性一般不错。目前市场上的超频版X1600Pro的性价比并不输于GeForce 6600GT，缺点是可选AGP产品太少。

常见产品： 目前市场上只有蓝宝、迪兰恒进和HIS等品牌推出了X1000系列的AGP产品，可选产品有蓝宝石X1300黄金版（799元）、蓝宝石X1600Pro AGP黄金版（999元）等。

3.NVIDIA GeForce 6600系列

对于中端主流用户来说，目前GeForce 6600系列AGP显卡仍是升级选择之一。GeForce 6600系列具有8条像素渲染管线，核心采用0.11微米工艺制造。相比同时期的X700产品，GeForce 6系列拥有一个比较明显的优势，那就是提供对DirectX 9.0c关键技术Shader Model 3.0的支持。Shader Model 3.0在画面渲染效果上优于Shader Model 2.0。正是由于这样，让6600系列在新一代3D游戏中表现更强劲。GeForce 6600GT的核心频率为500MHz，标配900MHz（AGP版）的GDDR3显存。GeForce 6600的核心频率则为300MHz，显存频率一般为500～550MHz。



七彩虹天行6600GT-8X CH版

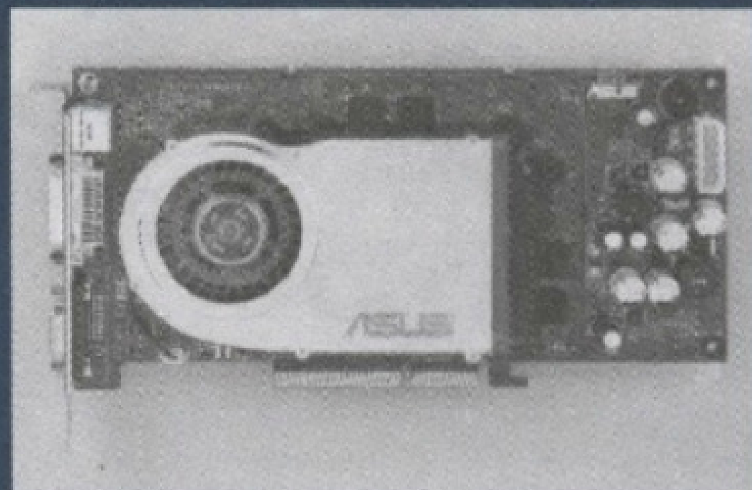
除此而外，还有简化版的GeForce 6600LE AGP产品，只有4条像素管线和3个顶点着色器。显存位宽128bit，支持顶点着色器3.0版本和像素着色器3.0版本，并且支持SLI系统的搭建。目前6600LE AGP版本的产品价格多在700元以上，相比同价位的8管线GeForce 6600产品没有拉开，性价比不是很高。

常见产品： 可选GeForce 6600 AGP产品有Inno3D GF6600/AGP（769元）、华硕N6600/TD（830元）、旌宇掠夺者AO66-V2H阻击版（699元，核心频率450MHz）、祺祥极风6600GE狂飙超频版（899元，核心频率500MHz）、影驰GF6600GE AGP（890元，核心频率450MHz）等。可选GeForce 6600GT AGP产品有翔升金雕6600GT 8X超值版（899元）、双敏速配6618GT增强版-AGP（899元）、铭瑄极光6600GT钻石版三代AGP（960元）、七彩虹天行6600GT-8X CH版（950元）等。

4.NVIDIA GeForce 6800LE/XT

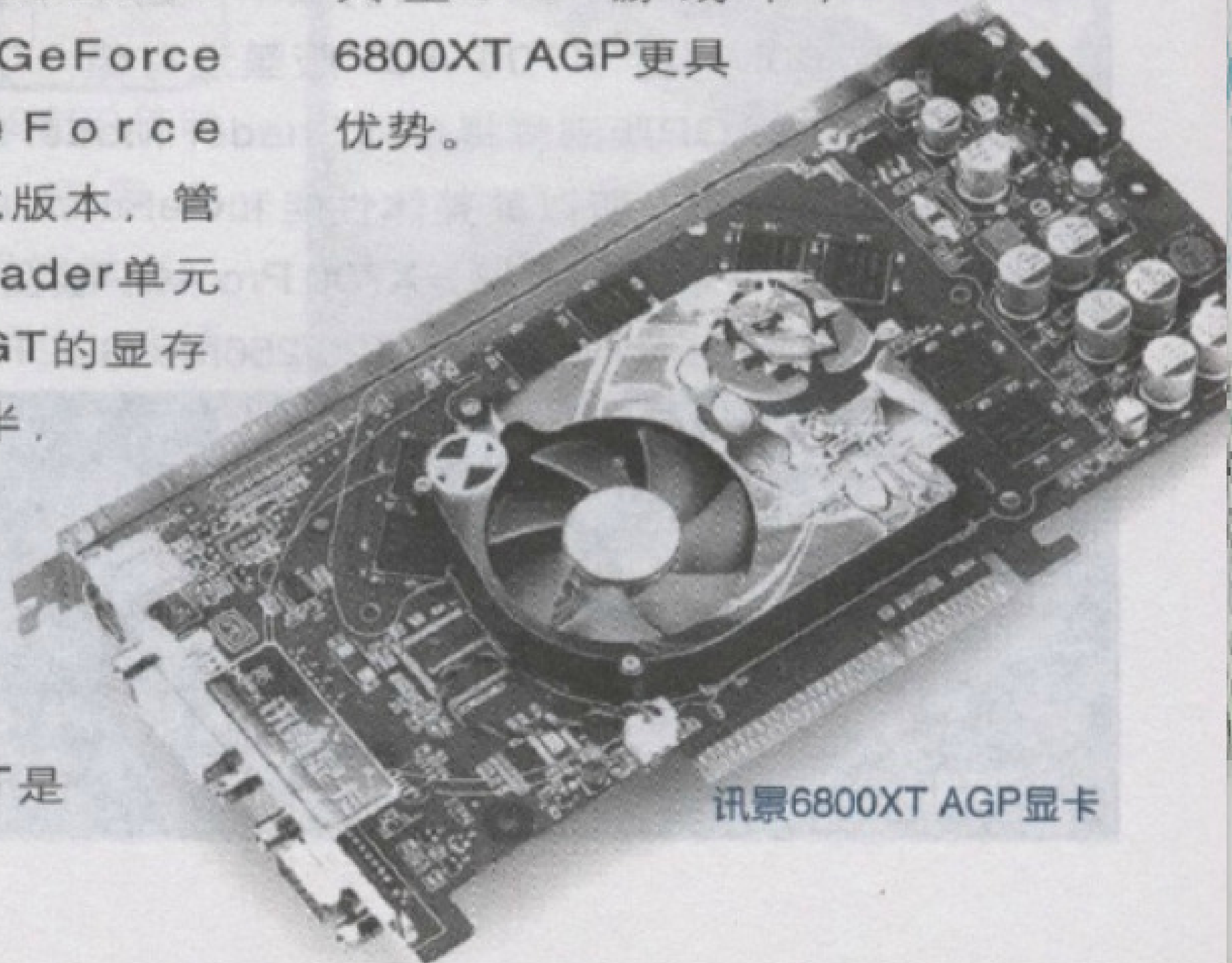
基于NV40架构的GeForce 6800系列GPU包含16管线、最高频率的GeForce 6800Ultra，16管线、频率稍低的GeForce 6800GT及12管线、成本较低的GeForce 6800标准版等。GeForce 6800LE就是它们的简化版本，管线缩为8条，Vertex Shader单元也只剩4个。虽然6600GT的显存位宽仅有6800LE的一半，但它的核心频率却大幅超越6800LE的300MHz，弥补了位宽所带来的性能损失，所以6800LE和6600GT是一个级别的选手，在选购时关键看价格。

常见产品： 可选6800LE AGP产品有Inno3D GF6800LE（999元）、丽台A400 LE TDH（1180元）、讯景哮天狼6800LE/128MB/256b（1299元）、华硕V9999LE/TD（1380元）等。



华硕的公版6800LE卡做工不错

而GeForce 6800XT是针对定位相同的RADEON X800GT的产品，同样只有8条像素流水线和3个顶点单元。支持256b的显存位宽，核心频率325MHz、显存频率700MHz；显存采用GDDR1，整体性能与6800LE旗鼓相当。目前市场上可见的6800XT有NV40、NV41或NV42三种核心的产品，其中最多的是NV41核心，NV42也有部分厂商使用。NV41核心和NV42核心的区别主要在工艺，NV41是IBM 0.13微米工艺，而NV42则是TSMC 0.11微米。NV42（默认频率400MHz左右）在TSMC 0.11微米工艺的帮助下，体积减小，发热量更低，频率方面也自然会高于NV41（默认频率在325～350MHz之间），可选性更高。与更热门的千元级6600GT AGP相比，6800XT虽然频率落后，但是却有更高的256位显存带宽，在一些需要更高数据吞吐量的大型3D游戏中，6800XT AGP更具优势。



讯景6800XT AGP显卡

常见产品：可选6800XT AGP显卡有映众6800XT AGP（1050元）、讯景PV-T40D-NAF（1099元）、映泰V6802XA52（1199元）、丽台A6800XT TDH（1280元）、华硕N6800XT/TD（1399元）等。

三、中高端游戏用户

像ATI RADEON X800 XT、X850 XT、6800GT/Ultra这类早期高端AGP产品，市场上早已无货可寻。目前可供升级用户选择的发烧级AGP显卡多为12管线及以上的产品，如ATI RADEON X800XL和NVIDIA GeForce 6800GS/7800GS等。个人认为超过2000元的高端AGP显卡不值得选购，有此资金实力的用户还是直接处理掉旧平台升级为PCI-E新平台更佳。

1.ATI RADEON X800系列

目前ATI最为抢眼的千元显卡就是RADEON X800、X800XL、X800 GTO和X1600XT、X1800 XL等款，市场上可供选择的中高端AGP显卡也是此类芯片的产品。采用R430核心的X800系列显卡主要有3款，分别为RADEON X800XL及X800、X800 GTO。RADEON X800XL具有16条像素渲染管线，工作频率400MHz/1GHz，标配256MB显存；而RADEON X800只有12条像素渲染管线，工作频率400MHz/700MHz，标配128MB显存，为X800XL的降频+简化版本，价位更为平和，对于升级用户吸引力更大。

X800系列余威尚存

RADEON X800 GTO同样采用12条像素管线和6个顶点着色单元，官方默认核心/显存频率为400/1000MHz。X800 GTO既可使用0.13微米的R423/R480核心，也可采用0.11微米的R430图形核心。目前只有蓝宝石等厂家推出了X800 GTO AGP显卡，由于刚刚发布不久，近期国内市场上基本有价无货。与老一代R423核心相比，R430核心最大的区别在于使用了更加先进的0.11μm制造工艺。制造工艺的提升必然会带来功耗、发热量的降低以及成本的下降，对于提升产品的竞争力具有重要意义。

常见产品：可选的X800显卡有双敏火旋风8028（1199元）、技嘉GV-R800G4D（1299元）、七彩虹镭风X800-8X CH版（1399元）、迪兰恒进镭姬杀手X800（1650元）、铭瑄狂镭X800钻石版（1799元）等。

2.NVIDIA GeForce 6800/6800GS/GT

基于NV40内核的GeForce 6800标准版是6800Ultra的简化版本，像素渲染流水线从16条缩减为12条，顶点单元从6个减为5个，核心频率为325MHz。在通用特性上，GeForce 6800支持GeForce 6系列家族的所有特性，如能找到价格较平和的产品目前仍有一定的可选价值。

常见产品：可选Inno3D GF6800/128MB（1350元）、翔升金雕6800 8X权威版（1499元）、影驰GF6800普及版（1599元）、丽台A400 TDH（1750元）、华硕V9999/TD（1799元）等。

GeForce 6800GT/Ultra因为核心工艺和架构的原因，使得成本难以下降。6800标准版由于频率太低，发挥不出NV42核心的真正实力，同样面向中高端市场6800GS应运而生。6800GS显示核心基于NV42，拥有6800家族里最高的默认频率（425/1000MHz）。采用台积电0.11微米工艺，内建12条像素渲染管线和5组顶点着色器，支持256b显存位宽。6800GS AGP应付目前主流游戏不在话下，缺点就是相比6600GT AGP这样的产品价格太高，价性比不高。

常见产品：可选翔升6800GS（1799元，显存频率1100MHz）、XFX（讯景）哮天狼6800GS AGP（1899元）等。

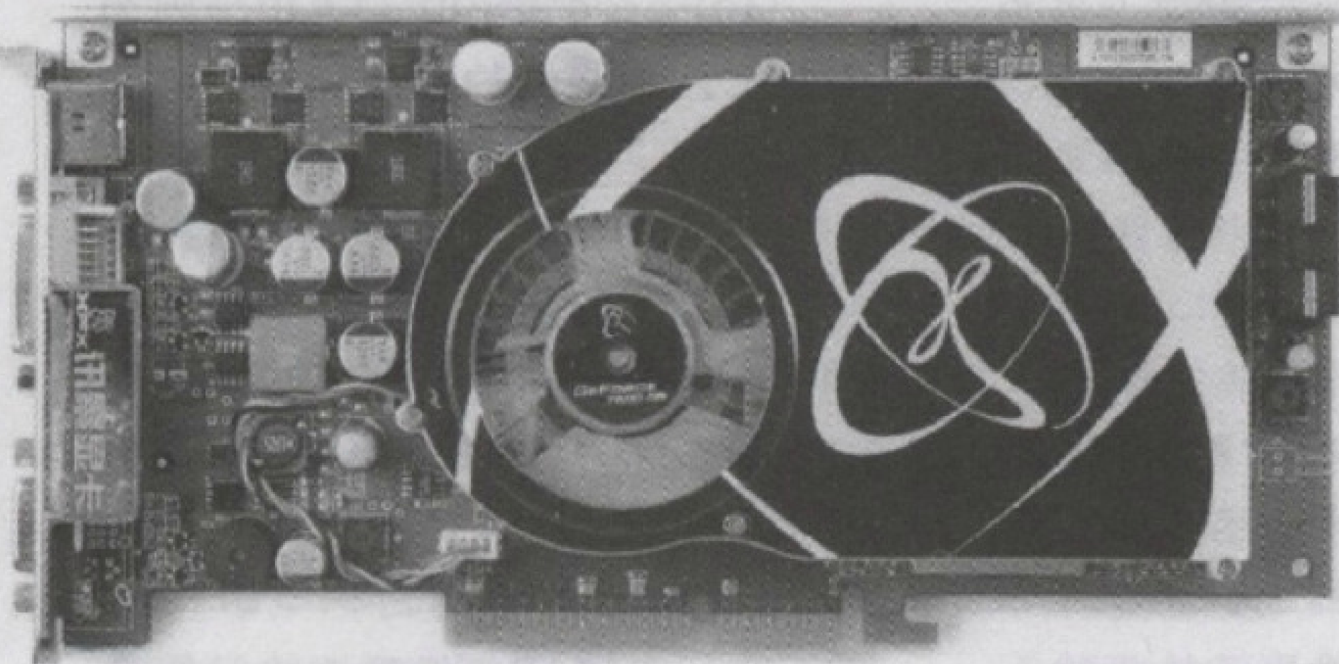
除此而外，在2000元内的AGP显卡中，GeForce 6800GT也值得关注。它是夹在6800Ultra和6800标准版之间的一款产品，具备16条像素管线。6800GT和6800Ultra之间的区别仅仅在于核心频率和显存频率的缩减（6800GT显存频率由6800Ultra的1100MHz降到1000MHz，核心频率由400MHz降为350MHz）。6800GT凭借16条像素管道和较高的显存频率，在大多数理论测试和实际游戏测试中完全胜过X800Pro，可称是目前2000元内AGP显卡的最强者。

GeForce 6800GT AGP显卡是中高端升级用户的较好选择

常见产品：可选七彩虹天行6800GT CH版（1999元）、翔升金雕6800GT 8X权威版（1990元）、铭瑄极光6800GT钻石版（1950元）等。

3.NVIDIA GeForce 7800GS

GeForce 6800GS/GT稳坐1500～2000元AGP显卡中高端市场宝座，其性能已很强劲，但对于发烧级用户来说，GeForce 7系列这类全新工艺架构的高性能AGP显卡仍是他们的顶级之选。GeForce 7800GS显卡采用110纳米工艺的G70核心，拥有GeForce 7家族系列的几乎所有特性，但Pixel Shader像素流水线由7800GTX的24条缩减到16条；同时，Vertex Shader顶点着色引擎也由8个缩减为6个；保留了256bit的显存位宽；通过HSI桥接芯片实现PCI-E到AGP 8×的转换，出厂默认运行频率为375/1200MHz。



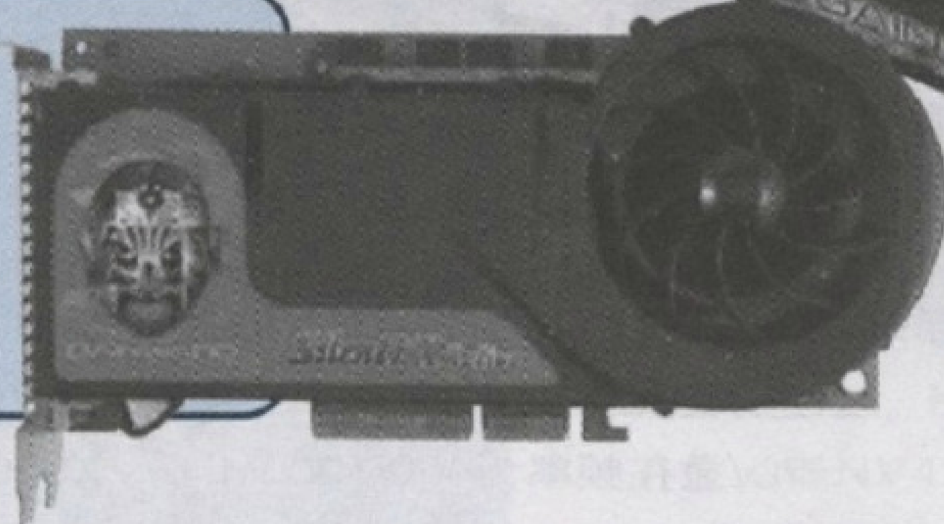
7800GS是目前最强的AGP显卡，能横扫主流3D游戏

GeForce 7800GS的使命就是作为GeForce 6800GT和6800Ultra的替代者，可以说是目前AGP平台市售产品中速度最快的显卡。对于拥有Pentium 4C或者Athlon64处理器，并且还在使用6600以下级别显卡的老AGP平台用户来说，直接将显卡升级为这一级的产品，其整机3D性能肯定会突飞猛进。

常见产品：可选Inno3D 7800GS AGP（2399元）、影驰7800GS AGP（2480元）、XFX（讯景）GF7800GS/256MB/256bit（2599元）、丽台A7800GS TDH（2680元）等。

NVIDIA官方默认的最快AGP显卡就是7800GS，但一些厂家已变通推出了采用7800GT及7900GT核心的"7800GS"显卡。其性能无疑更强，如果价格不超过3000元的话，可选价值还是不错的。而随着时间的推移，市场上肯定会出现正式的7900GT AGP之类更高档AGP显卡，以满足部分高端游戏发烧友的需要。





有钱也买不到，耕升79GT AGP全球仅1500片

四、后记

PCI-E取代AGP是大势所趋，电脑的可升级魅力正在于此——如果你还在使用i815ET+Tualatin，又不想更换新平台，那么只要加上一块RADEON 9550/GeForce 6200A或更好的显卡，就能让整机的3D性能大幅提升，轻松应对各种主流3D游戏，而其投资不过三四百元。更不用说像i845E+P4、KT400A+速龙/闪龙这样经典或更新的AGP平台，只要有一款高性能的显卡，整机的3D性能和游戏性能都将天翻地覆，其整体性能并不会输于新的同级别PCI-E平台。

在我们上面介绍的产品中，大家可按需升级选用：

1.一般3D游戏用户，300～400元的AGP显卡是首选。这类显卡在整体性能上并不会远远落后于500～600元的产品。如果所选产品还能适当超频的话，已能满足绝大多数主流3D游戏在低分辨率和低特效下的流畅运行，待到一两年后再更换整个平台杀入PCI-E阵营更佳。

2.如果是主流3D游戏用户，目前700～1200元的AGP产品仍是上佳之选。像GeForce 6600/6600GT、RADEON X1600Pro、6800LE/XT、X800等显卡都是这一级别的佳选。其性能已能让你在99%的3D游戏中穿行，对于绝大多数升级用户都推荐首选这类产品。

3.对于发烧级游戏用户，像GeForce 6800GT、7800GS以至将来更高级别的AGP显卡可重点考虑，其性能已足以应付目前所有游戏的需求。不过我们认为这类用户目前直接升级到PCI-E平台是更好的方案，不推荐选择1200元以上的产品。

总之，在2006年，AGP显卡升级市场仍然有较大的发展空间，频繁更换平台"烧钱"的玩家并非多不胜数，且更换整个平台对于一般游戏用户也难以带来性能上质的飞跃。我们也在此呼吁显卡厂商不要漠视这个巨大的市场，而明智的厂家或商家，也肯定不会轻易放弃这片阵地的。P

（市场瞬息万变，本文产品报价仅供参考，购买时请以经销商实际报价为准）

PC多媒体十年——漫步者系列之三

■晶合实验室 别理我

我的多媒体故事——“我与漫步者音箱”主题征稿活动火热进行中

一转眼，国内的多媒体电脑概念已走过了10个年头。漫步者音箱伴随中国的PC多媒体走过了10年岁月，相信许多读者都拥有过或正在使用漫步者的产品。作为对这段蓬勃发展岁月的回顾与纪念，本刊与漫步者合作推出“我与漫步者音箱”主题的征稿活动，具体活动启事见本刊2006年第9期P96，或登录《大众软件》官方网站：http://www.popsoft.com.cn/image/hdfb/hd06050801.htm。

本次征稿活动得到了广大读者和相关厂家的高度重视，尤其是漫步者的用户朋友们参与热情很高。但也有不少读者表示征稿时间较短，不利于大家创作，为了让更多的朋友能参与本次活动，我们决定将来稿截止日期顺延一个月，至2006年7月31日，欢迎广大读者参加。

上次我们曾提及，中端2.0音箱的出现间接导致了高端2.0音箱的出现，这在2000年以后的国内市场体现得最为明显。对音质和个性的强化成为这一时期的特点，以漫步者等为代表的各大多媒体音箱纷纷开始推出自己的中高端产品，而像惠威这样的Hi-Fi扬声器生产商和世代这样的传统音箱制造商也开始试探进入这个领域。

除了高端产品带来的新鲜之外，新世纪的第一个年头多媒体音箱市场相对较为沉寂，不过也发生着一些蜕变。据一些资料显示，单从音箱出货量（包括零售和OEM）来说，2000年以前数量最大的是Microlab（麦蓝），但2000年后Microlab把精力放在海外市场方面，在国内市场相对沉寂，因而逐渐失去出货量的优势。而正是从这个时期开始，此前已在多媒体音箱领域建立起良好声誉的漫步者开始占据市场份额老大的位置。

而漫步者在这段时期的确很高产，打开其官方网站的历史产品页面可以看到，漫步者对早期产品进行了很多改良及市场细分，这样的经营策略最大的特点就是一个“稳”字——虽无“绝杀”之技，却有“太极”之功。用户对漫步者的接受度得到进一步提升，漫步者在和几大老品牌的角力中逐渐占据优势，可以说这是漫步者相当关键的两年。漫步者抓住了机会，才有了现在市场占有率第一的位置。这一时期我们可看到漫步者推出了R1800AT、USB1000TC、USB1900T等较有特色的产品，在延续其优良设计的同时，也尝试了一些新技术。

R1800AT定位比R1900系列低，扬声器尺寸、功率输出都较著名的R1900T/TB有所下降。和R1900T相比，R1800AT的解析力有一定差距，对音乐的整体控制能力也要弱一些，但售价比后者低了100～120元，处于当时中端产品线的下沿，满足了部分消费能力偏低又喜爱音乐欣赏的用户需求。

而USB系列音箱，无论对漫步者还是对其他国内多媒体音箱厂商而言，都是比较大胆的尝试。从现在的角度来看，USB音箱相当于USB外置声卡+音箱的组合，虽然当时的USB声卡只是一个外置Codec，但在六七年前还是很少见的。漫步者的两款USB音箱的箱体部分，和其普通版没什么区别，USB1000TC、USB1900T分别针对低、中端设计，其中相对更成功的是USB1000TC。一般来说，与R1000T这类低端音箱搭配的多半也是低端声卡，在杂牌声卡横行的那个时代，这些声卡绝大多数音质拙劣。而USB1000TC自带的USB声卡相对来说音质不错（何马配何鞍厂商还是清楚的），明显强于那些低端声卡，再加上R1000T本身不错的音频素质，整体效果很好。



市场动态



笔记本电脑

五一长假之后，笔记本电脑市场并没有任何冷清的迹象，各厂商都在积极推出新产品。之前价格还居高不下的配置双核CPU的机型都已经降到了比较合适的价位了，不过目前市场的观望气氛很重，真正出手购买的人没有预想中的那么多。

DIY市场

CPU

在最近的一个月中，CPU市场有较明显降幅，特别是AMD Socket939 Athlon64产品，可能与AM2平台发布日的临近有关。Athlon64 3000+和3200+两款主力产品有较大幅度的下调。

内存

内存仍然持续上涨，不过行情渐稳，下跌苗头日益显现。现代颗粒散装内存方面，DDR400 256MB/512MB，价格分别涨到了155元和315元。相对于DDR的上涨，DDR2内存却很平静，甚至有些DDR2 677内存不断下跌。

硬盘

硬盘市场变化不是很大，没有像前几个月有较大幅度的调价，多数产品都是小幅降价。希捷硬盘酷鱼7200.7 80GB小降10元，目前的报价为400元，而7200.7 120GB的价格则下跌到了510元。

主板

Intel平台945芯片组已经不是主角了，NVIDIA C51芯片组主板以更出色的性能成为市场的主角。在低端整合型主板中，Intel又重新拿出865GV这款老芯片，目前相关主板多在450元左右。在AMD平台方面，C51主板价格进一步下滑，很多一线大厂的产品都降到了550元左右。

显卡

目前NVIDIA 7600系列显卡还在持续降价，很多配备1.4ns显存的7600GS显卡竟然卖到了899元。低端市场则是ATI占了上风，X1300的简化版和X550对7300GS形成了夹攻之势，不过等到7300GT上市之时，可能情况又会相反。

显示器

液晶显示器已经是零售市场的主流产品，15英寸LCD已经开始淡出人们的视线，17英寸产品的价格也在持续下滑，19英寸产品开始逐渐步入主流。目前主流17英寸LCD的价格基本在1500～2000元的价位。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
笔记本电脑	IBM	Z60t 2512A22	11 900
	惠普	NX6320/DV1606	9900/9999
	东芝	L100	9500
	索尼	VGN-SZ12	12 988
	富士通	P1510	13 888
	神舟	承运W280A	5999
	Acer	Aspire 3045	6399
	华硕	A8H	11 688
	联想	C100/天逸F20	8400/10 999
CPU	Pentium 4	2.0A/2.8C（散装478针）	570/770
	Pentium 4	2.8E（散装）/3.0C（散装 800MHz FSB）	825/1150
	AMD Sempron64（盒装 754针）	2600+/2800+/3000+	525/680/缺
	AMD Athlon64 X2	4200+/3000+	2820/850
内存	现代	DDR400 256MB/512MB	155/315
	金士顿	DDR400 256MB/512MB/1GB	190/350/680
	宇瞻	DDR400 256MB/512MB	190/370
	金泰克	DDR400 512MB/DDR2 667 512MB	330/310
硬盘	迈拓	金钻9代（三年盒装）80GB/120GB	410/540
	西部数据	800BB/800JB/1600JB	390/415/565
	西部数据	2000JB/3000JB	640/980
	希捷	酷鱼7200.7 80GB/120GB/160GB	400/510/540
	日立	笔记本硬盘（5400r/min）60/80/100GB	570/670/900
主板	华硕	P5PL2/P5GDC PRO/A8N5X/K8N	1010/970/910/595
	微星	945P Neo-F/915GLM-V/K8N Neo3-F	899/590/690
	技嘉	GA-G1975X/GA-8S661GXM-775	2199/470
	升技	AL8-V/GD8/AN8-V/KV8 PRO	1280/690/790/490
	精英	RC410L 800-M2/NF4-A939	590/690
	七彩虹	K8AX7/C.MK8AS-754 Ver1.4	490/490
	梅捷	SY-I5P4-FG/SY-I5PL-L/SY-A8N4-RL	890/680/590
	昂达	915GVM/945PLN/NF4S/RS482S	580/599/480/549
	硕泰克	SL-915P2-L/SL-P4M800I-478RL	580/430
	青云	PX915-SLI/K8SLI	639/599
	Unika	UNF4SLI/UNF4X	590/490
显卡	华硕	EAX700Silencer(2DTV 256MB)	899
	微星	RX9550-TD256修罗王 FX5200-TD128修罗王	490/490
	XFX（讯景）	6800XT/7600GS	899/1399
	丽台	A6800GS TDH 256MB/A6600GT	2680/1290
	艾尔莎	X1300/7600GS黄金版	490/990
	七彩虹	X550CF黄金版/天行6500-GD2超频利器	550/490
	蓝宝石	X1600PRO 256MB黄金版/X1600XT 海外版	790/890
	迪兰恒进	镭姬杀手X700加强版	790
	天扬	X300(HM)终极版/R9550 128MB(128bit)	390/390
	双敏	火旋风PCX 7028 TURBO 火旋风PCX 1618 PRO	699/999
显示器	三星LCD	152X/510T/740N/711N	1890/1930/2280/2180
	三星	783MB/788DF/793MB/795MB	1140/980/990/1120
	飞利浦LCD	150S6/170S6/170X6/190S6	1880/2100/2750/2990
	飞利浦	107T6/107C6/107P5/202P4	1080/1150/1350/4500
	LG LCD	L1515S/L1530S/L1715S/L1750SQ	1820/1880/2080/2370
	LG	T710S/F730B/T710BH/T910B	890/1030/970/1550
	AOC LCD	151V/152V/171S+/193P	1650/1850/2080/2680
	AOC	771S/772F/782V/784F	920/1060/990/1190

注：以上报价由**太平洋电脑网**（www.PConline.com.cn）提供，截止日期：2006年5月26日。

问题交流

编者按： 从本期开始，问题交流栏目将就目前询问较多的有关DVD刻录机方面的问题给予集中解答，希望大家看过以后有所收获。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家　龚胜 苏旅

DVD刻录机热点问答

四川　龚胜

光存储技术一直是电脑数据存储和数字娱乐领域发展的前沿。进入2006年，刻录机发展进入了崭新阶段，价格快速下跌，技术发展日益成熟，各种热点层出不穷，尽管蓝光DVD和HD-DVD被炒得火热，不过离普及还有一定时日，目前主流光储产品仍是红光DVD。这里集中回答些近期大家在DVD刻录机选购、应用方面所关心的热点问题。

问： 请问目前市场上同时支持DVD-RAM刻录及光雕功能的全能DVD刻录机产品有哪几款？

答： 目前分别支持DVD-RAM刻录及光雕功能的产品并不少，但同时具备这两个功能的产品还不多见。下面就介绍几款目前国内市场上能见到的“全能”DVD刻录机，供你选购时参考。

三星TS-H652L支持双16×DVD±R格式刻录，8×DVD+RW覆写，6×DVD-RW覆写。同时提供了对LightScribe光雕和5×DVD-RAM刻录格式的支持。
HP 840i采用短机身设计，方便搭配多种机箱。支持16×DVD+/-R写入、8×DVD+RW覆写、6×DVD-RW覆写、8×DVD+R DL写入、5×DVD-RAM写入和LightScribe光雕功能。LG GSA-H20L和HP DVD840i在外观和功能上几乎完全一样，是目前市场上最为便宜的全能DVD刻录机之一，受到广大DIY玩家热捧。另外，LG还有一款外置产品GSA-2166D，功能与H20L一致。最后给大家介绍一款特殊的全能产品：NEC 3550A。它本身并不支持DVD-RAM和光刻写技术，但可方便地通过升级固件，变成4551A，同时支持DVD-RAM和Labelflash技术，从而成为目前最超值的全能DVD刻录机。

问： 请问DVD盘片的刻录品质与哪些因素有关，如何测试刻录品质？

答： 从DVD盘片的刻录原理分析，我们可看出，刻录品质主要与盘片自身品质、刻录机读写激光头定位精度、写入功率控制技术，写入速度的高低、写策略的制定、温度控制、固件编写等因素有关。比如Firmware里面存放着控制刻录机内部各个单元的指令，以及对各种刻录盘片的最佳刻录速度和应采取相应功率控制的信息，这个信息库越详细，刻录出来的盘片品质就越高。目前有些产品还支持“萨利刀”等智能刻写技术，进一步保证了刻录品质。

我们通常用Nero CD Speed的ScanDisc来对自己刻录的盘片进行测试，其他软件还有Kprobe、DVDinfoPro、CDVDbest等。通过这些专用软件进行盘片的PIPO（两种纠错标准）等参数测试，可直观看到盘片品质。PIE是每8个ECCB组合的错误数，不得超过280系统可自动修复读取光盘上的PI错误，但PIF是不能修正的PI错误，不得超过4个，否则会造成读取问题。当然，这些都是理论上的东西，读取、拷贝顺畅，没有坏文件是最重要的。

问： 请问什么是Book Type？如何修改盘片的Book Type？

答： Book Type起源于DVD的不同标准，DVD官方组织DVD论坛为每个DVD标准发布了相应的规范，这些规范的类型就叫Book Type。DVD+R/RW由于并不是DVD论坛的官方标准，在DVD论坛所颁布的规范中没有相应的Book Type与之对应，因此在与传统DVD设备的兼容性方面表现得并不好。好在DVD光盘在导入区的控制数据区的物理格式信息中的第0字节的4至7bit保留有光盘类型这一参数（名为Disk Category），出厂时就会根据光盘的类型设置不同的数值，以增强盘片兼容性。相关厂商开发了修改DVD+R/RW光盘类型的工具，这类工具主要是控制DVD刻录机写入时对相关字节中的某位进行调整，由于涉及到特殊的写入操作，因此通常是为某个光驱定制的，还需要专门版本的Firmware来配合。

问： 请问什么是DVD刻录机的“分位”？更新“分位”的主要作用是什么？

答： 所谓分位即Firmware，也被称为韧体、固件。从DVD刻录机的工作过程来看，不论是刻录机启动还是刻录、读盘等工作步骤均需要Firmware的支持。比如在进行刻录动作时，分位将通过相应的刻录盘片信息及制造厂商编码等信息，选择最适合盘片的刻录方式进行刻录，同时也会对缓存等周边环境进行侦测，实时调节刻录状态，达到最短时间的最佳效果。Firmware也会包含相应的刻录策略，根据每张盘片的生产厂商及染料配方的不同，选择针对这张盘片的刻录策略，量体裁衣进行刻录。由于盘片情况千变万化，就需要更新Firmware来适应盘片的变化，同时更新Firmware还可修正错误，增强刻录机功能。一般大厂商都

客座专家　龚胜 苏旅

会不定期地更新 Firmware，有些产品也有非官方的 Firmware 可选择。

读者 郭明问：我的电脑显示器最近麻烦不断，玩游戏时，经常黑屏并显示Out of Frequency，这是怎么搞的？还有，开机后几分钟内屏幕就出现缩放变化甚至轻微的抖动，这是怎么回事？

答："Out of Frequency"即"超出同步范围"，是 CRT 显示器设置时出现的常见问题。问题主要出现在显示卡和显示器的工作配合上。当显示卡发出的信号超出显示器的显示范围时，显示器就因检测到异常信号而自动停止工作。如你在 Windows 系统下设置显示属性时，如果将显示器的分辨率和刷新率设置太高，超过了显示器本身的硬件参数范围，那么就会提示"Out of Frequency"之类的警告语句。解决办法是进入Windows的安全模式，然后重新设置 Windows 显示属性的刷新率，一般将其复原即可。

显示器开机后某时出现轻微的缩放及抖动，是典型的"呼吸效应"，又被称为"温飘效应"，这也是CRT 显示器的通病。因为这类显示器内部由显像管和大量的电路设备组成，设备启动以后需要一定的预热时间，由于工作过程不是平滑稳定的，同时有的显示器开机时会自动进行消磁处理，所以显示画面就有可能出现轻微抖动及位移现象，一般过一会儿就会稳定。同时，你在使用显示器时，也要注意周围电磁设备的干扰，如音箱、手机等最好远离显示器，更不要把灌满水的杯子和湿毛巾之类的物体放置在显示器的旁边。

湖南　苏旅

读者 李国旭问：我买了一块手写板，价格便宜，但识别效果不怎么好，草写就不认了。请问怎样提高识别效果？还有就是手写板能不能用来画专业的图片？

答：跟电脑连接的手写板主要有电阻压力板、电容板以及电磁压感板等类型，其中电磁压感板为最新的主流技术，而前两个基本已被淘汰。目前，许多厂商都推出了带有汉字识别功能的手写板，不过实际上还是其中附带的识别软件起着关键作用，比如汉王和蒙恬之类的识别软件效果就很好。建议去厂商主页看看是否能升级最新版本的识别软件，新版本大多改进了识别引擎，修正了一些Bug，可改善识别性能。同时，手写识别技术对使用者也有一定的要求，比如字迹要相对工整些，不能太潦草，书写的格式和位置尽量要规范。

外面卖的普通手写板都可作为简单绘图用，因为它们一般都带有 256 或 512 级压感技术。但如果需要更专业面向高端的设计绘图处理，就必须用专业的绘图板了。判断绘图板的专业性，主要是从电磁压感级别数、读取DPI分辨率和读取速度等参数中了解的，当然，可使用的绘图面积大小也是一个重要的因素。配合许多专业的绘画软件，用户可定义笔刷的压力，并将笔刷的动感表现得淋漓尽致。目前，国内流行的专业绘图板主要有 WACOM、UGEE 等品牌。

湖南　苏旅

读者 阿多问：我最近做了一个主页，但我要禁止人家用右键查看我的主页，怎么处理？还有就是二手笔记本里面，IBM X22好些还是T23好些？

答：这种禁止右键的JavaScript代码用Google搜索"禁止右键"之类的就能查到了，将其添加到网页源代码中的<head>和</head>之间即可。别人如果浏览网页时点击鼠标右键就会提示失效。但这种方法容易被破解，如点击 IE 浏览器的"网页另存为"选项，或用 IE 浏览器的"查看源文件"功能均可。

IBM X22是轻便型的笔记本电脑，特点是小巧便携，采用 Intel 830MP 芯片组，屏幕为 12.1 英寸，使用性能更好的 ATI RADEON Mobility 显示模块（显存8MB）。而 T23 重量稍重，同样采用 Intel 830MP 芯片组，屏幕为 14 英寸，显示模块为相对较差的 S3 Super Savage IXC 系列（显存有16MB），但CPU 频率在 1GHz 以上，处理数据时速度较快，其接口相对也更丰富一些。不过，选择二手笔记本电脑时，不能光考虑型号，同时也要注意机器本身的外观成色，屏幕、硬盘及键盘等部件的质量。而且售后保修及配件的增补也是值得考虑的因素。选购时还应使用测试软件对机器部件进行测试，如 BatteryMon（电池测试软件）、Nokia Monitor Test（显示屏测试软件）、CPUID（CPU 及主板、内存测试软件），还有 Memtest 或 DocMemory Diagnostic（内存测试软件）等。有条件的可另外安装 EVEREST 2006 及 PC Doctor 等整机质量测试软件。

湖南　苏旅

读者 欧平问：现在外面卖的显示器都是液晶的，好像CRT的效果都不怎么好，请问怎样用合适的价格购买用来看图和作图处理的液晶显示器啊？还有，液晶显示器屏幕上脏了怎么办啊？

答：液晶显示器显示性能的好坏，跟采用的液晶面板质量关系很大。现在市面上许多便宜的大屏幕液晶显示器，大多采用 TN 面板和补偿膜技术，这不但使得 TN 面板可视角度大大增加，而且其特殊的色彩抖动技术也使得显示 26 万色的普通面板获得了 16.2M 的显示能力，还有着很高的液晶响应时间，如目前市面上几乎所有8ms以下响应时间的液晶显示器都采用 TN 面板。如果需要更好的显示效果，我建议你考虑一下采用 VA 类面板设计的液晶显示器，但液晶响应时间相对就较长了。VA 类面板目前主要分为由富士通开发的MVA面板和由三星开发的PVA面板。MVA技术被富士通授权给了奇美、友达等厂商，如 Acer AL1913W、BenQ FP991、优派VG910s等产品都采用了该项技术，而采用PVA的主要为三星等品牌的高端系列。液晶显示器面板需要清洗的话，绝对不能使用清洁剂、酒精等化学溶剂，也不能简单地使用自来水等含有杂质的液体处理。最好是使用专门的液晶显示器清洗液或少量蒸馏水并以专用的屏幕擦拭软布进行擦洗处理，而且动作要轻柔，以免破坏液晶面板上的涂层。

湖南　苏旅

快评



《从“百万格子”到“博客众生相”》不禁让人想起一句老话：“第一个说女人是花的是天才，第二个说女人是花的是庸才，第三个说女人是花的是蠢才。”看来即使是网络时代的今天，也依然信守着这一真理。不知什么时候这些“精英”们才能有自己独特的创意，而不只是拾人牙慧。当然，若是像“汉芯”“麒麟”般的自主创新，还是算了吧。（快评手 涛tall）

厂商的对决，技术的比拼，没有E3和东京电玩展的作秀与喧嚣，《下一个会是谁？——GDC 2006全面报道》给了我们一个享受游戏最纯正创意的机会。“革命”，PS3，Xbox360，下一个会是谁？（friedapple）

最近对DND兴趣浓厚，但其相关书籍真是难找。本打算去网上淘宝，但有疑虑。看了《还有什么可以卖》后，便有马上就去购物的冲动。看来网络购物离我们越来越近了！（燕路）

本期的应用心得与以前大不相同，十分适合年龄小的软迷和“菜鸟”，十分欣赏大软此次创新。健康环保是每个电脑迷所追求的，《铅禁！让ＰＣ向健康环保前进》教会大家选购无铅产品，让铅中毒远离我们。（G[MAGIC]Y）

10期快评手将获得编辑部赠送的《魔兽世界》精美明信片一套。
请你点评：针对2006年第12期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn

DR留言板

林晓姐姐，你好。我是湖北武汉的一个超级大软迷，从2003年开始，我几乎每期都买。大软给了我许多实用的电脑知识，并让我下定决心以后要做一个优秀的IT界精英，也同时伴随着我的成长。可以说大软给了我成长的动力，前进的方向。

在此，我希望大软在越办越好的同时，能够再充实一些真正适合初学者的电脑知识，并用图解的方式给读者解答。

一个永远支持你们的“粉丝”

jick_305

林晓姐姐：你好。我是云南的一位大软忠实读者。我想请问一下现在读者俱乐部还有总第200期的大软吗？当时因为种种原因没有买到，好遗憾啊！如果有的话，我将尽快汇款过去购买。在此祝各位编辑工作快乐。谢谢了，一定要帮帮我啊！

林晓：总第200期《大众软件》俱乐部早已经没有库存了。哪位读者要是有多余的，请和我们联络，帮助这位读者完成他（她）的心愿。

亲爱的编辑：

您好！我是广州地区的一个高二学生。

几年前我在逛电脑城的时候，无意中看见有个人在一台Xbox上正在玩着HALO（光晕）这个游戏。在那次看到以后，我立刻就爱上了这款游戏，而且并不是一般的喜欢上而已。自那次之后，我就经常希望着自己能够玩到那个游戏。但是，首先那时候的HALO还只能在Xbox上运行，作为一个学生，我的经济条件根本就不允许我能去电脑城里玩一下Xbox。所以那时就经常处于郁闷之中，虽然就在眼前却不能接触到这款游戏。

后来，我在《大众软件》2003年第22期里面得知原来HALO被移植到了PC平台上，这使我欣喜若狂。后来看到杂志上介绍说这款游戏的配置并不是很高，于是我就抱着“必定要买到它”的心情去买了它的光盘。（我还记得我是当天知道当天立刻就去买的）

但是可以说是天意弄人，安装完之后弹出的信息告诉原来还需要DirectX 9.0……我那时的电脑是在2002年买的中低档机，显卡只是一块GeForce 2MX/MX400的，不支持DX9.0。这个弹出的信息就象是一刹那的晴天霹雳。那时我真的是彻底绝望了。就是到了最近，在流连WCG官方网站的时候，在游戏重播视频中看到了HALO这个项目的视频。我立刻点击进去，看完一次之后就每天都想着真很想玩到这个游戏。我想买个英文正版的盘，可是到哪里去找是个大问题，我走遍了几个大型的电脑广场，都找不到。

我希望你们能够帮我找到这个游戏的正版光盘，我不清楚到底出了几个版本。可以的话希望可帮我找全。

林晓：说得这么恳切，大家一起来帮他找吧！

DR留言板，任何想和杂志说的话，联络信箱linxiao@popsoft.com.cn

《大众软件》Blog:http//blog.sina.com.cn/m/popsoft，众小编负责更新“打扫”，一定要常去啊！

杂志邮购订阅地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室，邮编100036。单本杂志6.80元，邮购需另加挂号费3元，咨询电话010－88118588－8000。目前读者俱乐部仅存少量的2006年1、2、3、4期杂志，需要者从速。

去年读者调查我没赶上，55555，要不然那台笔记本电脑就是我的了……（湖北 陈菲）

你们调查问卷那字小得，要用放大镜才看得到，拜托，保护一下我们的视力成不？（北京 夏岩）

每年都参加读者调查，总是中不了奖，要不就是忘记查询中奖名单。今年，不知道我能不能打破这种宿命。（新疆 苏学农）

调查问题的内容要更广泛一些，题目应该有些创意，比如说最佳游戏设计人员、最佳品质游戏光盘、最佳网游客户服务等等。（福建 朱承洋）

……

"威盛C7™-M"杯2006年度《大众软件》读者调查已经启动

调查问卷 见2006年第11期《大众软件》中夹的调查手册

"威盛C7-M"杯

2006年度《大众软件》读者调查

"富士康"杯第十一届大众软件奖系列活动

调查时间

信选 2006年6月1日～7月1日（以信件寄出地邮戳时间为准）

网选 2006年6月15日～7月15日

调查答卷

信选 见2006年第11期《大众软件》中所夹的调查手册

网选 www.popsoft.com.cn

还不赶快参加！

参与调查，您就可能分享总价值达100万元的奖品。这些奖品包括家庭数字娱乐中心、SONY PSP掌机、神游 DS Lite 掌机、苹果IPOD Nano MP3、音乐手机等。同时，网选和信选留下完整E-mail的读者，都将得到参与奖。而且，我们还将从参与活动的读者中随机抽取2人，参加读者调查奖以及中国游戏"百合奖"的宏大颁奖典礼。

调查结果以及获奖名单将在2006年8月下旬的大众软件网站以及第18期杂志上公布。

信选答题卡按照要求填写，请注意字迹一定要清晰工整。请在选项后的方块内打勾（√），或者将方块填满。

十年漫步者，踏足辉煌路

漫步者十年经典产品回顾系列（上）

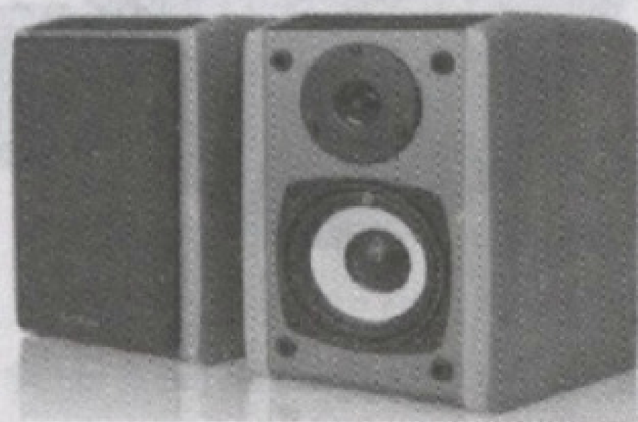
作为国内音箱的执牛耳者，漫步者今年迎来了她10周岁的生日。这10年间，漫步者出了很多款经典的产品，凭借不错的性价比，强劲的性能造就了不俗的销量。音箱作为音源最好的还原输出终端，无论是平常的家庭还是一些专业的发烧友，常会在漫步者的各种产品中找到自己钟爱的音箱。下面大略介绍一下漫步者每一年所出的经典音箱，从中能看出一个音箱大厂发展成熟的缩影。

1997年　Edifier R1900T



这款产品在漫步者的产品中有极高的人气，电脑音频爱好者无人不知，无人不晓，可以说是Edifier产品中的一个传奇。当漫步者推出这款2.0多媒体音箱的时候，大陆地区中档的立体声有源音箱产品几乎是完全的空白，该产品的自身定位是搭配个人电脑。作为PC平台的高质量的有源音箱，这款产品获得了极大的成功，历时几年畅销不衰，获得了无数的殊荣。其后又陆续推出了这款产品的几个衍生或升级版本，带动了整个中端电脑音箱市场的发展，使得其他厂商也涉足这个领域，这个市场开始变得繁荣起来。R1900T为Edifier带来了可观的市场效益，吸引了其他厂商参与竞争，而Edifier的品质和先驱开拓者的形象更给Edifier带来了价值无限的无形资产。

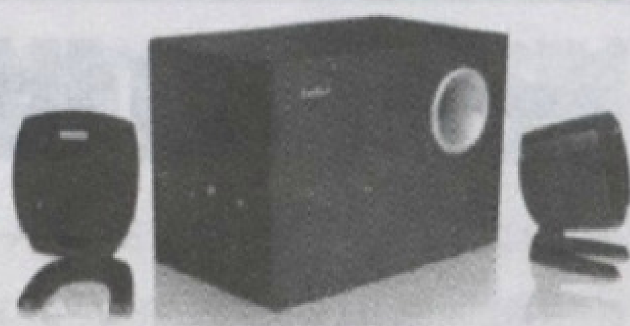
1998年　Edifier R1000T



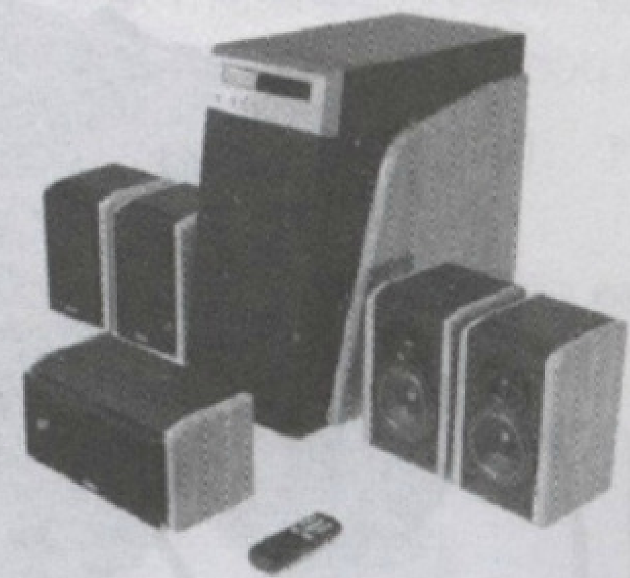
R1000T是Edifier产品中的另一个传奇，它有好几个版本，最出名的应该是R1000TC北美版，该产品首次提出"全防磁"、"双路输入"、"动态高音提升"等新概念。其历史和Edifier差不多一样长，但是它却至今还在热销，其原因就是在广大发烧友及业界人士心中，这系列音箱不仅有神奇音色，并且它的故障率更是低到难以想象的地步。以今天的审美观点来看，R1000T甚至有些丑，但瑕不掩瑜，依然是一款非常成功的产品。今天你可以在大学宿舍里，一些家庭中，看到熟悉的R1000T——这个神奇的产品。

1999年　Edifier R201T

到目前为止，R201T及其各版本累计销量近300万台，畅销的主要原因是其性能稳定，具有高出其价格的不俗性能，是一款性价比极高的产品，作为一款入门级别的音箱，R201T具有十分良好的电气性能，尽管没有时尚华丽的外观，但是低端产品中这样让人省心的并不多，所以每每电脑玩家在这款产品前驻足，并被其亮丽的高音和甜美的中音所打动，成为常常被人提起推荐的入门音箱。

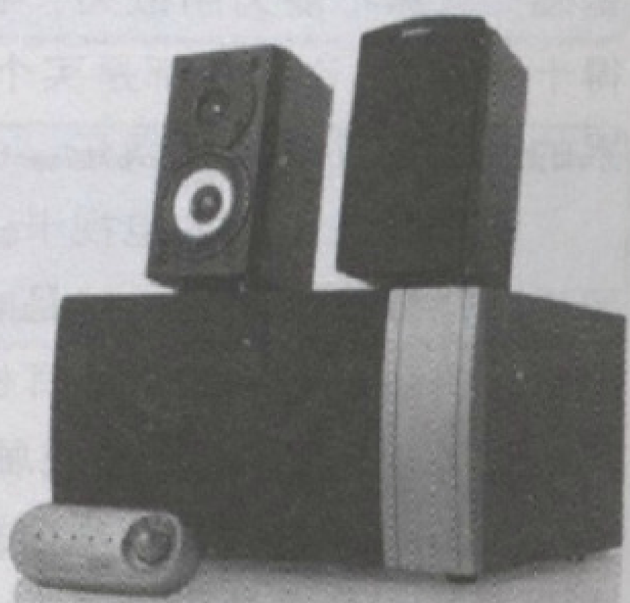


2000年　Edifier S5.1



够精细、有创意、高起点、高科技一直是Edifier S系的设计理念诉求点。在全球范围内，S5.1，是一款值得期待的产品，一款能让您刻骨铭心的5.1影院系统，S5.1作为漫步者顶级S系列的头号作品，具有很多让你吃惊的特点，你可能找不到一款重量比S5.1还恐怖的产品，它总重量达42公斤，购买S5.1时，叫上一个身强力壮的朋友同往是必不可少的，这是不少S5.1用户的心得之一。它有着匪夷所思的240W功率、全木质的箱体、4英寸卫星箱、8英寸的低音扬声器……以及厚实的板材。音质优先的设计理念，让这些真材实料组合成了一个称得上真正家庭影院级的桌面系统，也让S5.1的成本远比其他系统高昂。Edifier还为S5.1准备了红外遥控、丰富的电子控音功能……体积庞大，重量夸张，S5.1不只是在外观上给人以震撼，作为Edifier旗舰型产品，它是为数不多的，能从容演绎出各类场景音效的桌面家庭影院。

2001年　Edifier S2.1



继推出旗舰产品S5.1之后，又隆重推出S2.1系列产品。配备了全木质的箱体，低音炮为两腔木质结构，两极式倒相设计，卫星箱为梯形设计，为了方便用户在卫星箱安装了金属脚钉，使之产生仰角，其箱板材厚达12mm。卫星箱采用了不多见的双分频设计，并且还使用了高品质的丝绢高音扬声器，如此高水准设计和用料在同类产品绝对出类拔萃。为了避免传统模拟线控器容易氧化老化、噪声大的毛病，S2.1采用了全新数字线控器，一条线控器能完成几乎所有控制，而且不用再担心线控器老化问题。这是当年集众多创新设计于一身的闪亮之作。（待续）

Edifier 漫步者

一样的世界杯不一样的感受

——漫步者耳机为您带来更纯净的现场感受

阔别四年的世界杯又回来了！憧憬着尽享激情的同时，相信不少到时由于各种原因不能充分享受的难兄难弟们也在盘算着如何升级自己的装备吧。

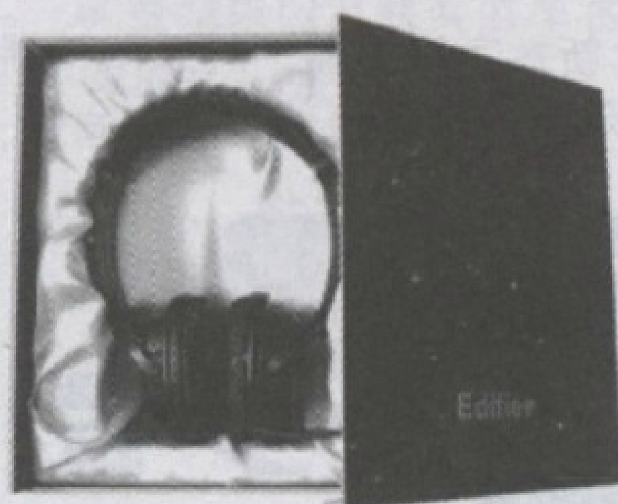


每人的情况自然是各不相同，不过我想全家只有自己一个球迷的可能是最多的了，到时一个人的疯狂自然会招来全家的愤怒，华丽的无声电影又是自己无法忍受的，有过无声电影经历的我为了不再饱受煎熬，于日前与几个"道"上的哥们也在盘算着升级自己的装备，其实作为我们这些混迹在他乡的人来说，特别是我们这些受过高等教育的人，大都有着这样的一个共同点，那就是：买得起电脑买不起电视，用得起宽带装不起有线。好象这是多年之前就被许多人奉为经典的评论了。

确实，作为一个二十多岁的年轻人，独在异乡闯荡，不论从哪方面讲都是十分脆弱的，我们没有雄厚的经济基础，自然不能为所欲为，在生活用品的添置上就表现得十分明显。许多人都是买个电脑，既可以工作学习，疲累的时候又可以休闲娱乐。

仔细想来，我的电视卡、音箱都算是上品了，如果要说有什么缺陷的话，就是晚上要是有人抗议我的音箱声音大的话，还是缺个好耳机的，于是我的重点就放在耳机上了，走遍市场，发现居然没有几个品牌在做耳麦，一些大品牌居然也没有几个型号可以选择。

走过漫步者代理区的时候，居然让人眼前一亮，因为在这里我发现了多达十几种型号和每种多到七八种颜色的产品，给人一种眼花缭乱的感觉，K系列通讯式耳机漂亮的外观以及出色的设计理念都给人很大的吸引力，它采用单边出线，线控上增加的静音按钮等都能给使用者最大的方便；M系列的时尚产品在让人获得最时尚外观的同时，优良的音色还原能力让人惊叹他的设计是如此的出色，配套的可拆卸式的海绵套既方便又时尚；当然他们产品的重点还是H系列的立体声原声耳机，完美的音色表现自然是它最出色的地方，以黑白两种颜色为主色设计的单色产品外观高贵典雅，给人十分庄重的质感。



在此我重点推荐给大家的还是我自己选择的产品H800，它采用金属头带，弹性适中，全黑色外观设计，以及漂亮的金属漆，都让我在看见它的时候就被它吸引，可以说：见到，就想拥有。它的所有细节都散发着无穷的魅力。罩耳密闭式的设计，可以让耳朵与外界完全隔离，不受各种杂讯的干扰，得到更完美的音质。（注意：千万不要在马路上使用H800）。括号内这句来自厂商的忠告也可以让我们感受到它耳罩的隔音能力是多么的完美，长达五米的高品质OFC导线，让我们享受无拘无束的音乐与自由。它有一条从20Hz到20kHz、非常平直的频率响应曲线，这是一条令发烧友痴迷的曲线。同时也采用大口径的驱动单元，无论是测试数据还是实际听感，高中低各频段衔接自然流畅，没有任何突兀和凹陷。低频厚重扎实，柔软温暖，弹性甚佳，速度感也相当不错，可以满足几乎所有音乐需求。得益于低频的烘托，中频也呈现了温暖厚重的感觉，听人声更加有亲切感，高频部分明亮而不刺耳，能够保持一种令人愉快的细腻听感。在播放最难以回放的大编制、大动态的音乐时，仍旧可以保持层次清晰。它同时附赠了3.5mm转6.35mm立体声转接头，可以兼容各种音源设备，实在是一款堪称完美的产品！



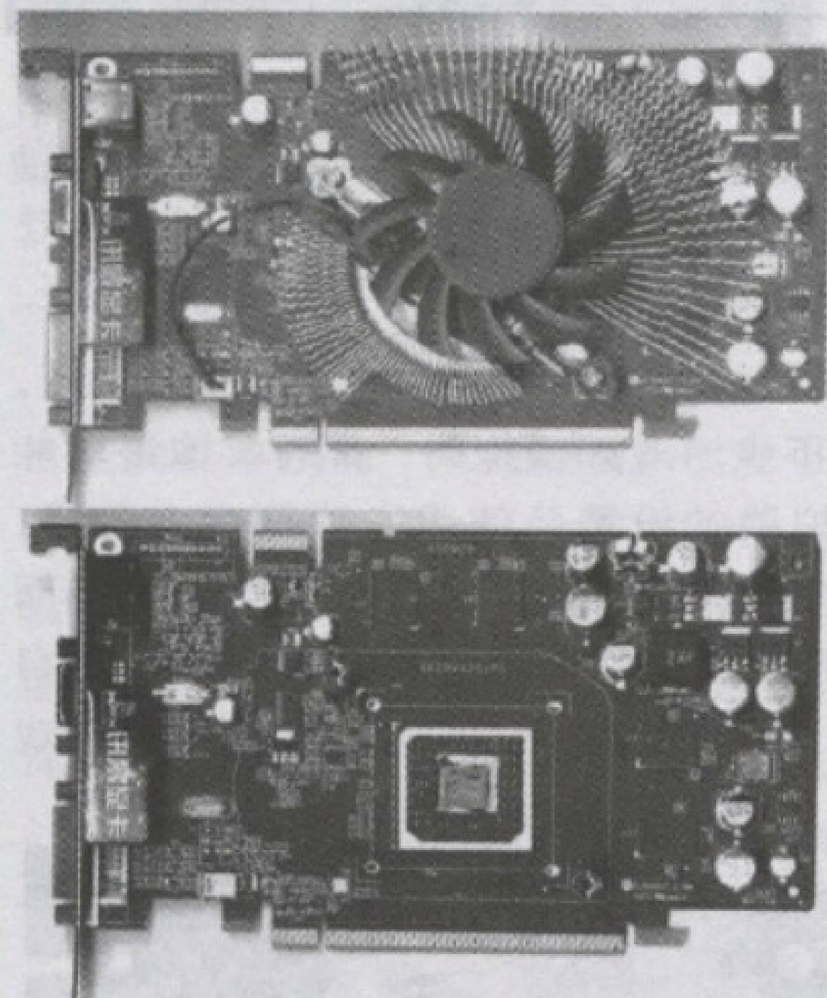
回家之后我完全陶醉在它完美的表现里面，不论是高音、低音、中音还是重音，都有完美的表现，不管你是听摇滚还是古典音乐，甚至是节奏明快音节犀利的钢琴曲，都不会让你失望。我甚至幻想着世界杯到来的时候，可以尽情地陶醉在一个人的激情里面，而家人却可以安稳地进入睡眠不被打扰，真是一举多得啊！

就让漫步者为我们带来全新的视听感受吧，它为我们带来了家庭的和谐幸福啊！

Edifier 漫步者

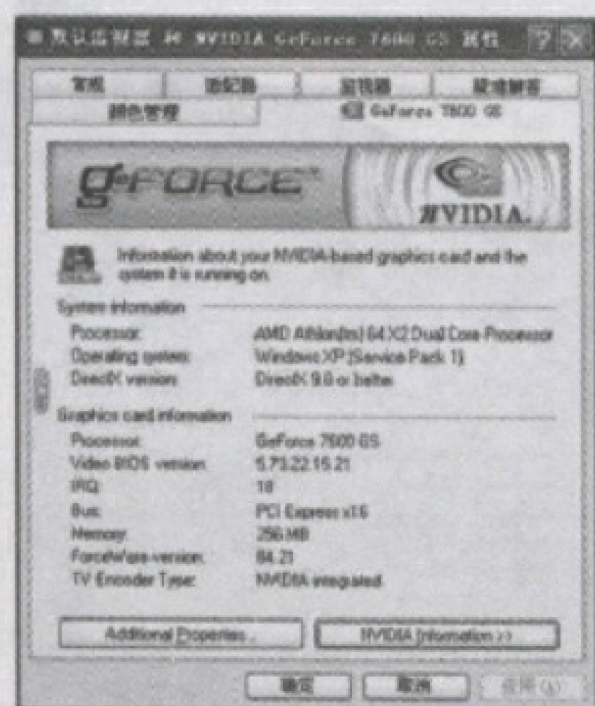
鹤立鸡群！讯景非公版7600GS DDR3评测

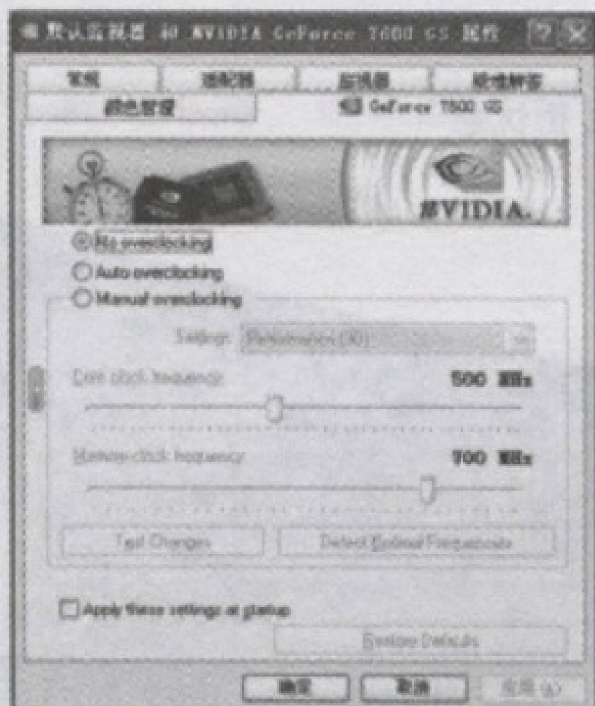
3月22日，NVIDIA正式发布了针对中端显卡市场的GeForce 7600GS，GeForce 7600GS与7600GT都采用同一核心G73，自G73发布后，NV产品线从高端7900系列，中端7600系列到低端7300系列，开始全面向90纳米工艺过渡。G73为G71的简化版，由台积电采用90纳米工艺生产，内建像素流水线12条、顶点着色单元5个，支持CineFX 4.0和IntelliSample 4.0，显存位宽128bit，相对上代6600系列（8条管线和3个顶点）进步不小。同时NV宣称7系列显卡可以硬件加速H.264、VC-1、WMV和MPEG-2视频解码，借助NVIDIA PureVideo技术，尽可能低CPU占用率情况下，流畅播放H.264、VC-1、WMV和MPEG-2格式的高清和标清视频。在硬件架构上也同样支持DX9.0C，支持SM3.0特效技术与HDR动态渲染技术等，同时也延续了NV SLI技术。



CineFX 4.0引擎在架构上作了新的改良，在大多数3D特效处理中提供更高的处理速度，支持更多的顶点特效，同时对整个渲染管线加入了创新的设计，从而使7600GS在整体工作效率较上一代6系列显卡有很大的提高。

显卡最显眼的地方莫过于散热风扇了，这是一款不对称结构的扇形散热器，该散热器曾在显卡上被广泛使用，讯景后期出厂的6600GT也用到这款风扇。这是一款扇形散热器，超大的散热面积搭配大直径的散热风扇，11枚扇叶的大扇叶的风扇运转不仅保证了产品的日常散热，有效地控制显卡工作温度的同时又很好地降低了工作噪音和生产成本，不失为在普通显卡散热器和热管散热之间一个不错的折中方法。





讯景GDDR3 GeForce 7600GS的显存也非常抢眼，搭配的三星1.4ns显存令其可以充分地发挥高频率的优势，正面配备四颗正好组成256MB 128位显存规格。讯景的GeForce 7600GS GDDR3版本预设频率与GeForce 7600GT默认频率相当，核心/显存频率分别达到了500/1400MHz，同时讯景也会有更多款不同频率的7600GS投放市场。7600GS的推出将取代即将淡出市场的6600GT的位置，直接的竞争对手也将是ATI的X1600系列，下面来关注性能测试。

高速显存与高效的散热风扇就意在超频。GDDR3版本的7600GS 频率轻松超到560/1600MHz。

	7600GS 500/1400MHz	7600GS 560/1600MHz
3D Mark2003 v360 1024x768	12322	13198
3D Mark2005 v120 1024x768	5652	6252
3D Mark2003 v1.0.2 1280x1024	3046	3333

在以上的测试中可以看到，GDDR3版本的7600GS与GeForce 6600GT相比，新产品的优势还是能明显体现出来的，GeForce 7600GS领先6600GT不小的差距；与市场定位相仿的竞争对手X1600PRO相比，7600GS自然也以高性能优势击败对手。

测试平台

硬件平台

CPU	AMD Athlon 64 4200+
内存	Kingston 2×512MB DDR400 dual channel
主板	ASUS K8N SLI PLATINUM
硬盘	HITACHI 160G SATA
电源	航嘉 磐石500

软件平台

操作系统	Windows XP Professional CH + SP2 + DirectX 9.0c
主板驱动：	NF4 driver 6.66
显卡驱动：	nVIDIA ForceWare 84.21(WHQL)

测试结论与分析

通过测试，可以看到讯景这款DDR3版本的GeForce 7600GS性能表现相当不错，领先于上一代的中端风云产品GeForce 6600GT，并且完胜对手X1600PRO。讯景7600GS无疑是这几款显卡中实力最强的，而且对于支持高技术的新游戏来说，讯景7600GS的优势也比较明显。

讯景GeForce 7600GS规格与公版7600GT相当，同时显卡不错的超频能力，使性能还有一定程度的提升；而目前定价仅1399元，低于GeForce 7600GT公售价格（1500-2000元）。以低于公版GeForce 7600GT的售价而获得与其一样甚至更好的性能，讯景GeForce 7600GS DDR3无疑拥有了更好的性价比，可以预测，它将是继中端显卡6600GT与6800后的又一款性价比高的热销产品。

北通硬编程手柄

BTP-2118（名称－战戟）

产品特色：

芯片具有按键硬件编程功能，最多可设置四个按键编程功能；

摇杆灵敏度三段可调，可根据游戏环境，灵活设置；

芯片及驱动程序通过微软认证，具有良好的兼容性及稳定性；

人体工学外观设计，两款颜色可选择－黑白，红黑。

产品规格：

4轴12按键设计（数字模式：2轴10按键；模拟模式：4轴12按键）；

数字／模拟 两种操作方式，可随时切换，附带模式提示灯；

具有按键硬件编程功能，最多可设置四个按键编程功能；

按键连发功能；

双高精度模拟摇杆，实现360度全方位控制，灵敏度可作三段调整；

左右握把各内置震动电机，可表现细腻的震动效果；

采用原生铜质线材，2米线长；

可选颜色－黑白，红黑；

兼容USB1.1/2.0接口，额定工作电流（普通状态，震动状态）：静态最大35mA，振动最大150mA。

产品说明：

北通硬编程手柄BTP-2118是北通电子推出的最新一款pc游戏手柄，也是目前市面上唯一一款带有芯片硬件编程功能的游戏手柄。该功能可设置最多四个按键编程功能，能简化游戏操作，给玩家带来最灵活的操作方式。另外可根据游戏情况，设置模拟摇杆灵敏度，在游戏中进行更精细、更快捷的操作。人体工学外观设计，两款颜色可选择－黑白、红黑，芯片及驱动程序通过微软认证，具有良好的兼容性及稳定性。



芯片硬件编程功能详述：

是指可对手柄按键进行编程定义，保存一系列按键输入序列，可保存多达16个按键输入。

如可将手柄的5号动作按键定义为“↓↘→↘↓↙←＋1号按键”，这样通过一个按键来实现一系列按键输入。

在游戏软件中，不少游戏如模拟器，都有类似该功能的设定，但每个模拟器的设置及使用方法都存在差异，并且设置过程也较为复杂，普通玩家是难以掌握的。而北通硬编程手柄无需通过软件设置，玩家可轻松设置自己的按键编程功能，轻松实现一键必杀，体验更多游戏乐趣。建议零售价：128元。





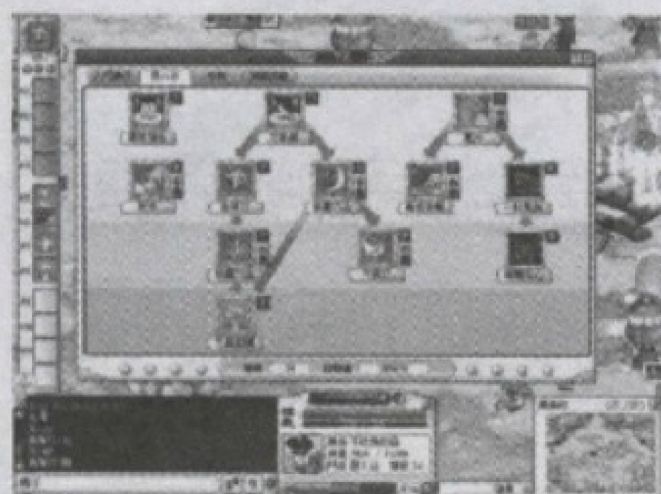
外攻恶人完美技能剖析

小鱼儿与花无缺 新绝代双骄online v2.0版

前言：外攻型恶人谷是练恶人谷的主流，这部分玩家大多数都会选择刀法加盾技作为自己的技能，底下将为各位恶人谷玩家整理出刀系技能的应用分析，让大家可以点到实用的技能来用，而不用耗费经验值在无用的技能上！

刀修练

这个9级就可以学习的技能算是恶人谷主练物理攻击型的基本技能，只要装备刀，就可提升其物理攻击力，而且是永久提升，没有时间限制，虽然等级越高耗费经验值越多，不过可永久提升物理攻击力，这些经验值是值得的，不过要提醒玩家，这技能叫『刀修炼』，因此当你装备其它武器时（双手刀也算其它武器），攻击加成的能力就没有了。所以玩家若打算30级转副门派后，不再拿刀的话，此技能大概点到等级5就够了，也就是说21级就可以学到5级了，或许剩下的9级会打得比较慢，但相对省下大量的经验，这些经验值可以让你从21级升到快23级，在省经验值以及强化攻击力之间，必须寻求平衡点来做一个取舍。



实用度：●●●●○

血杀刀

此技能是刀技恶人谷第一个会遇到的主动攻击技能，10级可学，初期的攻速不快，但是攻击力加倍对于越级打怪有不错的效果，当这个技能练到等级7时，会发现攻速变得更快了，就所有刀技的主动技能中，它算是反应时间较快的技能，被怪围住时，可以使用这招杀出一条血路赶快逃命啦；不过咧，如果玩家带的药够多，可以撑得住，用它来清怪，算是一个不错的选择。再加上他所耗费的真气不高，玩家续战力将会比较高。



实用度：●●●○○

修罗刀法

此技能的攻击力跟血杀刀比起来，算是强上许多，但是需要更多的准备时间及真气值。单独打怪时比较好用，它反应时间慢、耗费较多真气的缺点，就可以用它的高攻击力来弥补。其实修罗刀和血杀刀哪个比较好用，这个问题是见仁见智的，一个是比较注重速度，另一个是比较注重攻击，这个时候就可以依照自己打怪的习惯来选择，如果喜欢一只一只的慢慢打，就在修罗刀法上多下功夫。

实用度：●●●○○

刀背打

有刀锋不用，竟然用刀背在打？不过咧，它的附加能力，有机会使对方晕眩，短时间内无法攻击；但也因为是用刀背在打，伤害值跟一般攻击是差不多的。基本上，会用到这个技能的时机不多，打一般的怪，没几刀就把他砍倒了，还管他晕不晕，所以会用到的，当然就是打王啦，不过造成晕眩的时间长短不定，因此基本上不算是很好用的技能，该技能19级可学。

实用度：●●○○○

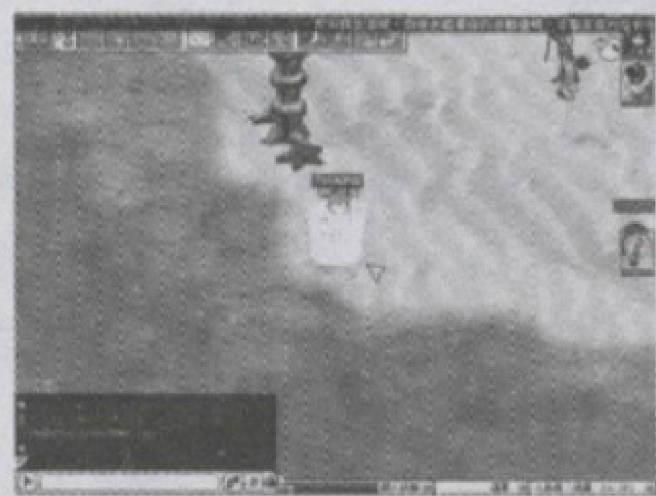
地灵刀法

地灵刀法算是恶人谷攻击技能里面，施展距离较远的，不过也因为距离较远，因此攻击力就比较弱。实际用过后，除了卡怪来打之外，没什么多大的用处，因为当玩家发出地灵刀法之后，怪走个两步就到玩家身边了，没有办法象移花掌那样连打带跑，因此不建议特别去学这个技能。

实用度：●○○○○

刀气纵横

刀气纵横作为32级才可以修习的刀系最高技能，在所有技能中，算是很好用的技能，虽然看起来只增加几成的攻击，但是如果再配合血杀刀或着修罗刀法使用，那攻击力可就是不同凡响啦！假设使用修罗刀攻击有600，然后刀气纵横修练到最高等级，那么修罗刀攻击就会变成798，增加将近两百点耶！而且是持续三分钟之久。当然，这么好用的技能，其代价也是相对的高，全部修练加上前置技能所耗的经验值，总共需要近200万点，不过这是值得的！



实用度：●●●●●

盾技强化

11级可学，此技能不管玩家是练物理攻击，还是练内劲攻击的，除非不打算拿盾，否则都会学的；只要点了就算是拿最烂的盾，都可额外提升物理防御力，该给的防御力，一点都不会少，尤其点了这个技能后，几乎是让盾的防御加倍。若玩家转副门派后，打算拿的是高攻击力的双手武器，那就不能装备盾了，那要拿双手武器，技能该点到几级？其实点到等级4就差不多了。

实用度：●●●●●

怎么样？刀法加盾技的组合，一个攻守兼备的的恶人谷刀法高手就打造成功了，相信按着上面的指点，您就可以在《小鱼儿与花无缺OL》畅通无阻了！

五行齐聚显神通

——《问道》职业系统揭秘





五行是我国古代的一种唯心主义物质观，其多用于占卜与哲学两方面。五行指的是金、木、水、火、土。道家人士通常认为大自然由这五种要素所构成，随着这五种要素的盛衰，天地万物将会产生变化，不仅人的命运受其影响，同时也使得宇宙万象循环不已。它强调的是一种整体概念，描绘了事物的运动形式与结构关系。如果说阴阳是中国古代的"对立统一学说"，则五行可看作一种原始的"普通系统论"。

而在《问道》中，五行演化成了一种职业系统——五行门派。当你在游戏中积累一定慧根后，就可以找到天墉城的门派使者（坐标331，158），他将根据你的资质与天赋，把你传送到相应的五行门派中去拜师学艺。加入门派后，不仅可以从本门童子那里学到各门派的独门绝技，今后还可通过做师门任务得到丰厚的金钱与经验奖励，是个名利双收的好途径。

为了使玩家能更好地融入游戏中，不至于在今后的道路上多走弯路，笔者在这里抛砖引玉，作一介绍。

玩家达到10级后，就可以加入五行师门，各门各派各有所长，要想领悟其真谛，还得听我娓娓道来。

金系：由西昆仑玉虚宫的元始天尊建立，随后由五龙山云霄洞文殊广法天尊在中洲大陆广收根骨上乘之人，金系弟子善于用枪，采取推刺作为攻击。金男秉承文殊天尊正气凛然的慧根，枪扫天下贪官、平武林败类，在江湖上扬名立万；金女则巾帼不让须眉，枪指世间妖魔鬼怪，令天地为之动容。



木系：由聚窟洲七宝林的准提道人建立，随后由终南山玉柱洞云中子在中洲大陆广纳弟子，木系弟子善于用爪，其特性乃"一寸短一寸险"。木男的外貌酷似古龙笔下的一代大侠"陆小凤"，眉宇间透着一股英气，风流倜傥的作风惹得各美女为之侧目；木女看似弱不禁风，但手上的双爪却不容敌人小觑，稍不留神就会命丧黄泉。



水系：由流洲八德池的西方教主建立，随后由凤凰山斗阙宫龙吉公主在中洲大陆广收门徒，水系弟子善于用剑。剑乃兵器之王，水男一把无形太极剑，握持手中更显其英姿飒爽，出神入化的剑招令敌人防不胜防；水女看似温婉可人，可其杀伤力绝不低于水男，洞察先机，杀敌于无形。



火系：由炎洲大罗宫玄都洞的太上老君建立，随后由乾元山金光洞太乙真人在中洲大陆广纳弟子，火系弟子善于用扇，使得一把好扇的侠士都是道法卓越之人。火男一身王孙公子打扮，火红绸缎煞是显眼，谈笑中敌人灰飞烟灭；火女性格秉烈，难容天下不平之事，一把好扇法令世间鬼魅闻风丧胆。



土系：由玄洲碧游宫的通天教主建立，随后由骷髅山白骨洞石矶娘娘在中洲大陆广交道友，土系弟子善于用锤，锤又称为"骨朵"，是霸气的象征。土男外貌憨厚、性情刚烈，身形剽悍，一对双锤让对手看见都胆寒。土女身材娇柔，却有着一股与其外貌不相符的蛮力，轻视她的后果无疑只有死路一条。

至此，关于《问道》的五行门派已经介绍得八九不离十了，相信你在看过本文之后心里也一定打起了小算盘，嘀咕着到底怎么练才能事半功倍。其实细看就知，每个系前期都不强，所以只有达到了一定级别后才能突显本门派的特色。而且无论哪个门派，前期都无一例外地加了"敏"这个属性，因为不加它就很难打到怪（起码你的出手速度要比怪快吧），不然连组队都没人要。最后还是那句老话：没有最强的门派，只有最强的配合。一支经过磨合、默契极强的队伍远比一群只一味追求自身"极之道"的乌合之众要强大得多。

问道官方网站：http://wd.gyyx.cn

《数字时尚》杂志订阅大回馈

从现在开始，《数字时尚》杂志隆重举办订阅超值大回馈活动

回馈活动举办时间：2006年6月1日至2006年7月30日

活动期间参加订阅全年杂志的前200名读者可以获得：

魔兽世界PVP票夹一个

或魔兽世界精美明信片一套（12张）

特别赠送：8开世界杯赛程表海报
金山网游卡一张
街头篮球客户端
劲舞团道具激活码
起点中文网起点币

幸运抽奖订户将获得下列大奖：

魔兽世界玩偶一套　3名　价值689元

魔兽世界时尚T恤　50名　价值78元

魔兽世界戒指一套
20名　价值150元

《数字时尚》杂志详细内容介绍请查看：
www.m-player.com.cn

以上活动参与资格以汇款单为准，
汇款单填写格式如下图示，
请在汇款单附言栏中注明您的赠品需求和杂志起订期

样本　中国邮政汇款单

收款人邮编 100036
收款人姓名 王慧秋　金额 ¥6960
收款人地址 北京100036信箱 21分箱
汇款人地址 河北省石家庄市XX街
汇款人姓名 张XX　邮编 050000
附言：订阅《数字时尚》全年杂志

96页全彩应用刊尽缩网络精华，彰显娱乐本色！
32页全彩游戏刊独具单机游戏之深度、网络游戏之广度！
随刊附赠光盘

只需 5.8元 一切均不会错过

浓缩网络精华
引领娱乐潮流

为什么"网虫"们容易长痘痘？

很多“网虫”朋友们都有长痘痘的烦恼，特别是到了夏天，皮脂分泌增加，脸上油光光，皮肤细胞更替加快，“小痘痘”更像是到了秋收的季节，一个个红嘟嘟地“丰收”了。青春痘、粉刺，在医学上统称为痤疮，是易发于青春期的一种皮肤病，发病率高达７０％—８０％。

明仔也是一名“网虫”，夏天是他最烦恼的季节，因为痘痘在他脸上到处“开花”，试过了很多的祛痘外用产品，但是脸却越涂越油腻，痘痘还是继续爆长。明仔经常纳闷，为什么痘痘总是爱光顾我的脸呢？

其实，电脑的辐射静电作用等容易使荧光屏表面向空气中吸附了许多粉尘和污物，我们的脸与电脑近在咫尺，大量的灰尘容易落在脸皮上，让皮肤变脏，毛孔堵塞，使油性肤质越来越油，尤其是在夏天，天气越来越热，人体内的汗腺、皮脂腺分泌更加旺盛，皮肤更为粗糙，脸就成了痘痘滋生的好地方。加上“网虫”朋友们大多是“夜猫子”，经常熬夜、通宵达旦地上网，长期的睡眠不足，会破坏人体的正常代谢，造成火气上升。加上许多迷网虫喜欢在凌晨做“夜猫子”时吃零食，如果吃煎炸食品或喝啤酒等，更容易“火上加油”，尤其对那些胃底热的人来说更容易长痘痘。

所以长痘痘的“网虫”一族除注意脸部清洁及充足的睡眠外，还可服用如“广州牌清热暗疮片”等纯中药的产及时清除体内的多余的火气热毒。广州牌清热暗疮片以牛黄、金银花、蒲公英、珍珠粉等多种药材科学配伍，在28天的皮肤更新周期内，逐步将脏腑和气血内的热毒排出体外，从而使痘痘消失。有的患者内“火气热毒”淤积太多或长痘时间太长，需要2个疗程（一个皮肤更换周期28天）后继续服用1-2个疗程，除体内的火热，有效祛痘，并可预防痘痘的复发，一举两得。

清火祛痘痘

广州牌清热暗疮片

功能主治：清热解毒，凉血散瘀。用于痤疮（粉刺）。

用法用量：口服，一次2-4片，一日3次，14天为一疗程。

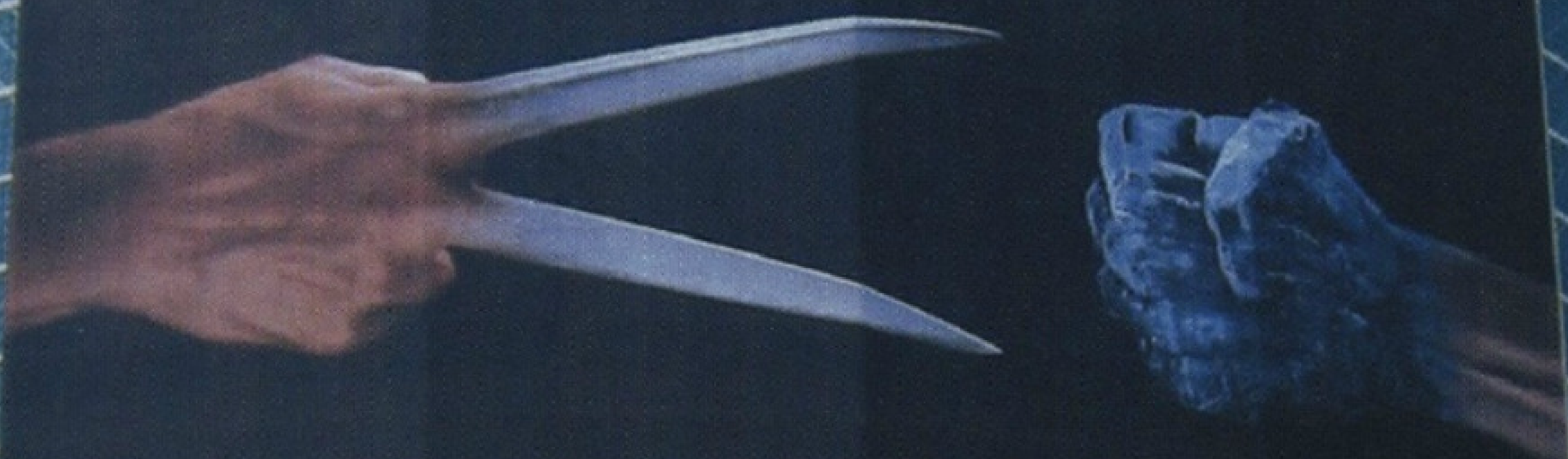
适应症：粉刺（痤疮、青春痘、）。



王老吉药业
WANGLAOJI PHAR.

详情登陆：http://www.wlj.com.cn　咨询电话：8008302901

国药准字Z44020578
粤药广审（文）第2005110628号


PLAY BEYOND
ELECTRONIC
ENTERTAINMENT
EXPO
BADGE HOLDER
PICK-UP
ATTENDEE WILLCALL/
EXHIBITOR REGISTRATION
intel
SOMEONE'S GOT






PLAY BEYOND


HEATER



游戏者的盛宴

E3

E3 2006全景报道

■本刊记者 冰河 田小猛（美国洛杉矶现场报道）

特别感谢品游轩苹果熟了及中村彰宪对本文的帮助

"你问我看见了什么，我说我看见了幸福"

——崔健《一块红布》

E3（Electronic Entertainment Expo），全球第一电子娱乐的展示盛会，对于中国的游戏爱好者早已不是陌生的名词。几乎每年到4月左右，中国游戏行业都会为E3掀起一阵热潮。抱着各种目的的游戏从业者最终从五湖四海向同一座城市——洛杉矶奔去。2006年也不例外，虽然《大众软件》记者此前在业界四处探听的结果是，当时尚未有中国内地企业正式报名申请展台，但北京时间5月7日晚7点两名记者田小猛与冰河开始办理出境手续时，还是在身旁的队伍中发现了不少熟悉的面孔。也许E3的舞台上暂时缺少中国企业的身影，不过中国人的眼睛却一直不停观察着世界。

波音747-400型喷气式客机载着200多名乘客在白令海峡的上空滑行，按照时间推算已是北京时间夜里4点左右，飞机上大部分人都已进入梦乡，不过对于《大众软件》前往洛杉矶采访E3的两名记者来说，一种莫名的幸福感却让他们从朦胧中再次醒过来。这也难怪，虽然两人此前都有过多次出国采访各种大型展会活动的经历，但参观E3却是两人的首次经历。无论是作为游戏行业的报道者和见证者，抑或是单纯的游戏爱好者，E3都是我们心目中的麦加圣地。尽管出发前已对未来的报道计划有了多次商讨和安排，但当飞机越来越接近美国，幸福和兴奋之余，两人还是悄悄对已安排好的报道计划再次进行了审视。由于此前刚刚结束的GDC（游戏开发者大会）上，任天堂、索尼、微软、EA等多家重点参展企业都公布了不少最新消息，这使得两人的报道计划有了更加具体更有针对性的方向。当然，此时我们还无法想象，前方竟然有怎样的幸福等待着我们。

美国西部时间5月7日下午5点，飞机在经历了10多个小时的飞行后，伴随着"老鼠爱大米"的音乐平安降落在洛杉矶国际机场。胖乎乎的美国入境检察官例行公事地询问了几句之后，在两人的入境签证上盖了大印，挥手放行。《大众软件》的E3 2006之旅正式开始。

2006年的E3对于全球游戏产业而言，具有特殊的意义，在这一年内，以SONY、微软、任天堂为代表的3方游戏巨头，都将推出或对刚刚推出的次世代主机进行宣传攻势的强化，因此，在5月E3召开前，各国媒体已纷纷猜测，此次的E3必将有重量级消息首次公布，甚至业界已将2006年称为“次世代游戏主机元年”，更是重要的开局之年。展会前“革命”主机突然改名为WII；PS3犹抱琵琶半遮面，一推再推，迟迟未能提供实时游戏画面；微软Xbox360先发制人，志在必得，而日本的首发又遭遇滑铁卢。一切的一切，都赋予了业界众多的猜想，显示出未来次世代平台重新洗牌的格局业已形成，决胜未来的火药味十分浓烈。

也许加州的阳光从来都是和煦的，即便清晨阴霾满天，到了正午也会晴空万里。正如游戏产业经过了多年的洗礼和发展，必将迎来眷顾的微笑。

美国当地时间5月8日下午，SONY在其数字电影公司召开发布会，率先点燃了决战次世代主机平台的战火……

SONY

姗姗来迟的“贵族” Play Beyond



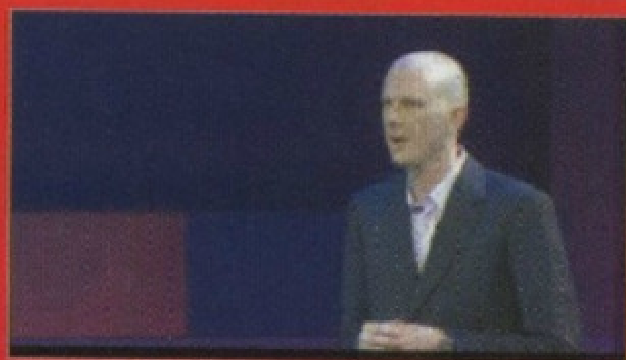
SONY的发布会果不出本刊记者所料，PS3主机成为绝对主角，下午的发布会召开之时，主席台的背景中就已放置了黑色及银灰色PS3主机各一台。尽管发布会推迟了约30分钟后召开，但SCEA（索尼娱乐美国公司）社长兼首席执行官平井一夫的出场依然给久已等在现场的媒体带来了小小的活跃气氛。近年来，多次主持召开SONY E3发布会的平井先生是PS系列主机的重要推动者，他首先回顾了PS2主机的骄人业绩，且对PSP的快速销售情况大加赞誉，并将其定义为“SONY有史以来发售最快的主机”。之后的演示CG中，出现了PSP上即将发售的游戏，包括PlanetPSP、《捉猴啦2》、《杀戮地带——解放》、《街舞对战B-BOY》、LocoRoco、《虹吸战士——黑镜》、《世界足球2》、Talkman、《纽约黑帮》等。在短短的十几分钟介绍后，平井话锋一转，转到了今天发布会的主题——PS3。在简要介绍了PS3采用CELL芯片，支持蓝牙、HDTV、WIFI、无线操控（最多7人）、蓝光DVD等简要数据后，记者在现场的演示背景中看到了一张世界地图，上面清晰地标出PS3将在2006年11月首发。平井介绍说，首发的机器将是黑色的。

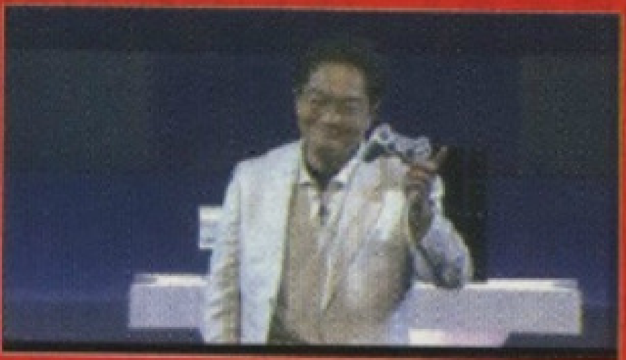
之后，SCE全球游戏开发部总裁光头先生菲尔·哈里森登场，他首先宣布在一年前曾介绍了一些PS3的特效和性能，今天终于可提供实际的操作画面给大家，并请出了GT系列游戏的制作人山内一典开始演示《GT赛车HD》（Gran Turismo HD），在1920×1080P之超高的分辨率，且保持60帧/秒的前提下，游戏的演示效果还令人满意。山内一典介绍说，第一次能有家庭主机享受如此高的分辨率，并且适用该分辨率后，游戏一个屏幕中可显示4条赛道菜单提供选择。之后，光头先生菲尔演示了EYETOY的游戏新作——一款能利用纸牌召唤怪物进行战斗的视频游戏，游戏中首先出现了绿龙，之后菲尔召唤了2只怪物进行战斗，最后居然召唤出了一只能喷火后又喷水的鸭子，联想起几次发布会上菲尔善于用“鸭子”搞怪的情形，现场许多媒体都发出了会心的微笑。



再次登场的平井一夫这次终于拿出了真材实料——演示了PSP上的PS模拟器，演示的游戏是《山脊赛车》一代。尽管之前SONY将在PSP上开发官方PS1模拟器的消息早已不是新闻，但这次实际的产品演示还是让现场的观众第一时间感受了实际的效果：模拟器的速度非常流畅，画面还可根据玩家的选择调整为4：3或16：9全屏。之后，SONY发布会的现场进入了CG、游戏实际操作演示相混杂的轮番视觉轰炸。期间包括游戏《歌唱之星》（singstar）、《源氏2》等，尽管提供了实际操作的《源氏2》





游戏在之后被媒体评为PS3几乎最差的演示游戏，但现场的综合效果还算突出，而此时，记者已通过屏幕实时转播中敏锐地观察到，操控者的手中正握着一个PS3的手柄！而手柄的外观与PS2几乎没有明显的区分。

此后F1赛车游戏PSP与PS3互联的演示也体现了SONY下一代主机多平台互联的主题。《天堂之剑》的实际操作演示可谓本次发布会上少有的亮点之一，这款游戏的实时画面效果非常突出，无论从操作的反击技以及游戏画风都同著名格斗游戏《战神》《鬼泣》比较相似。游戏实际操作的画面是一名女性角色战斗的场面，其中还可使用暗器等。甚至还可使用绳索将敌人抛出，整个试玩演示是在女主角腾空将一名Boss击倒后完成，现场爆发出了掌声。之后的单纯CG演示包括L.I.A.R（飞龙战士）、《非洲》（AFRIKA）、《大众高尔夫》、《怪物王国》（MONSTER KINGDOM）、索尼伦敦工作室为PS3研发的黑帮风格游戏《8天》，以及一位男性主角为主题的冒险动作游戏、《高达》、《山脊赛车7》、《手足兄弟连——地狱公路》、《铁拳6》、《音速小子索尼克》、《虚拟网球3》、《VR战士5》、《枪神》（Stralanglehold）、《百年战争》（Bladestorm）、《致命惯性》、Armoredcore 4。实际操作演示包括PS3的首款FPS，类似《荣誉勋章》的射击游戏《反抗——人类衰落》（Resistance:fall of man）。总体来说，这些产品多数均为CG概念性演示，未能满足观众希望一窥作品实际画面的愿望，演示显得较为平淡。

EA公司CEO拉里·普罗波斯特（Lary probst）出场也未能给平淡的发布带来欢跃，EA公司的制作人员主要以NBA LIVE以及《老虎伍兹高尔夫》为例，演示了PS2以及PS3机能的区别。不过，之后FF13以及MGS4两款PS3重点游戏的动画演示还是给现场的媒体带来了更多的猜想（CG猜想内容详见后文）。

发布会即将临近尾声，此时，真正的焦点集中在PS之父，SCE社长兼CEO——久多良木健的登场。他伸手掏出了一个PS3的手柄并宣布，这将是PS3手柄的最终定型产品。然而，几乎所有在场的记者都认为，这样一款带有明显回归色彩的手柄并没有新意。虽然这款新手柄以带有6轴感应系统，为防止干扰感应系统为由，取消了原PS2手柄的震动设计，但聪明的玩家一眼便可猜出其中原由——怕是官司还未了结的缘故吧。在发布会的现场，研发人员以空战游戏《战鹰》（WARHAWK）为例，演示了手柄无线方式斜向感应的性能，屏幕中的飞机随

本刊记者独家专访：SCEA社长兼CEO平井一夫



大众软件： 很高兴在SONY PS3发布会后再次见到你，昨天PS3发布上市日期及价格后，在玩家中引起了很大反响，中国国内的一些BBS论坛上也出现了很多不同的意见，认为这次PS3的主机价格过高，你如何看待PS3售价问题？

平井一夫：我们将PS3定位在这个价格，是经过长时间的考虑和准备的。首先，PS3是PS系列的最新主机，也是次世代平台中，机能最出色的，其功能及硬件配备对未来必须具有前瞻性。包含了CELL处理器、蓝光DVD在内的硬件成本也很高，定位在499美元是合适的。而且，PS3不能单纯看待它的游戏功能，对未来高清视频、网络的支持都使它不同于其他单纯靠价格来竞争的主机。请记住，这是一台未来技术的游戏平台。随着产能的提升，硬件成本的控制，不排除未来发售后，价格会有所变化。

大众软件： SONY从公布PS3到年底首发，时间已有2年有余，这两年之内，Xbox360已先期发售，PS3却至今才公布几款游戏的实际画面，这样的竞争局面对SONY是否不利？

平井一夫：SONY公司的行事风格一贯极其严谨，尤其是PS这样一个已取得巨大成功的主机系列的最新产品，我们所倾注的精力以及给予的期望都相当高。期间也有一些波折，不过，相信到真正发售的那一天，是不会让玩家失望的。在机能方面我们有足够的信心，目前确立在PS3平台上制作的游戏大作也逐渐增加，也许，发售时间并不是最终能否取胜的关键，而是你的产品是否对玩家的最终选择具有影响。

大众软件： 昨天在发布会公布的PS3最终形态的手柄感觉与PS2的外形非常相似，为什么SONY会放弃起初公布的流线型手柄？

平井一夫：我们公布的PS3手柄也是在听取了各方玩家及研发人员的意见后，综合设计为这样的形态，这对原有PS系列的玩家来说，有似曾相识的感觉，但是，PS3手柄设计中蕴涵的新技术还是会给玩家带来新的惊喜。

大众软件： 这一次PS3的首发时间会不会再次延期？据悉Xbox360将在未来2年内进入中国，PS3有此计划吗？谢谢你接受我们的采访。

平井一夫：首发的日期我想不会再推延了（笑）。是否进入中国，目前还不得而知。谢谢中国玩家对PS3长期以来的关注，也感谢《大众软件》对我的采访。



着操作人员手柄的倾斜而相应倾斜飞行、俯冲等。为何操控方式如此之眼熟？原来SONY的PS3手柄又“克隆”了任天堂WII的创意。而另一处带有明显跟风色彩的设计是原有“ANALOG”键演变为一个有着PS标志的圆形键，与Xbox360手柄的圆形键设计如出一辙。

发布会的最后，PS3发售的时间和价格终于公布，然而，高昂的价格让在场的记者不禁为PS3的前途多了一份担心。

价格表

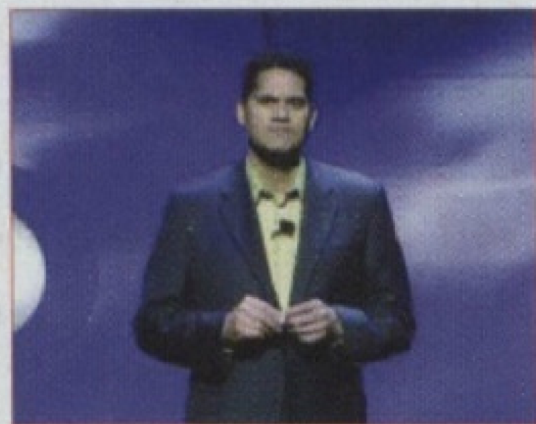
发售地区	日本地区	美国/欧洲地区
发售时间	2006年11月11日	2006年11月17日
20GB版本售价	59 800日元	499美元/499欧元
60GB版本售价	开放价格	599美元/599欧元

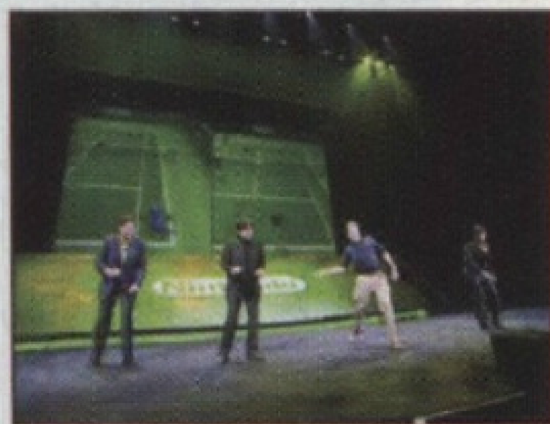
任天堂

一个非主流主义者的胜利

Playing=Believing

与SONY略显沉闷、缺乏现场激情的发布会相比，任天堂5月9日在好莱坞柯达剧院举行的发布会则显得创意十足，气氛活跃。任天堂的当家制作人、玛里奥系列游戏的制作人宫本茂身着黑色燕尾服，在激情澎湃的“交响乐”（游戏背景音乐）中隆重登场，在蔚蓝色的背景中指挥着乐曲，时而激越，时而婉转，而他的指挥棒就是WII的手柄！这样带有明显创意且不失宣传功能的精彩开场，迅速赢得了现场的热烈掌声，而此时，屏幕上现场操作演示的控制赛车飞速行驶的游戏画面以及《赤铁》（Redsteel）中人物挥剑砍击也是WII自公布以来，首次以游戏实际操作的方式亮相。演示结束后，美国任天堂市场部行政副总裁雷吉自信地向在场的观众宣扬任天堂未来的游戏理念——游戏不仅仅是视觉和听觉的体验，而是一种感知和触摸，并提出了WII将开创一个游戏的新时代，游戏是一种信仰（Playing=Believing）。话音刚落，大屏幕上WII的宣传动画开始播放，在这段以真人操控与实际游戏画面相结合的宣传片中，记者在现场看到了更多的惊喜，包括《塞尔达传说——含光公主》《超级玛里奥——太空》《瓦里奥制造》等任天堂“金字招牌”的游戏系列都将在WII的主机上推出新作，全部均为实际操作画面，且都巧妙地利用了WII手柄多种操控方式的创意，足以见得任天堂决胜次时代主机之决心！在夸耀了一番掌机NDS的成绩之后（成绩总结，这也是三大厂商的发布会的必要环节），大屏幕继续播放WII的游戏支持阵营，其中包括《银河战士3》、《龙珠Z》、《托尼霍克滑板》《超级马里奥——银河》、《战国无双》、《赤铁》、《雷曼4》、《战锤计划》等众多专门为WII设计的包括任天堂以及第三方厂商的游戏大作。而其中最令现场记者惊讶的是，宣传片中出现了简短的《最终幻想——水晶编年史》（FF:Crystal Chronicles）动画，迎来FF新作的支持，对任天堂的新主机来说，其重要意义不言而喻。









任天堂发布会的现场操作讲解以《塞尔达传说——含光公主》以及Ubi开发的第一人称射击游戏《赤铁》两款游戏为主。首先，林克的登场是在一个山谷的村落中，人物的行走方向通过摇杆实现，而配合另一个手柄摇控器可完成对小精灵的控制，通过WII手柄的控制，林克的射箭动作、攻击怪物时的动作看起来都十分新颖，相信也会给玩家带来新的乐趣。《赤铁》演示中人物开枪射击、举剑劈砍，以及众多物品均可被破坏，出色的爆炸、光影效果也为游戏赢得了现场的掌声。

发布会临近尾声之时，任天堂社长岩田聪登场，他在领导任天堂这家百年老店成功迎击了SONY在掌机市场发起的强势风暴后，显得信心十足，NDS稳坐掌机市场头把交椅的大势已定，而WII的发售，势必将再次夺回任天堂曾失去的主机市场。在岩田聪的演讲中，“WIIConnect24”以及“WII的体育类游戏”是两个全新的概念，在今后发售的WII主机中，将提供浏览器以及全天24小时的网络连接，体育类游戏也将是WII的另一个重点。

与发布会精彩的开幕相比，发布会的结尾也极具创意。重新登场的宫



本茂从现场挑选了一位观众，与其配合，并同岩田聪、雷吉组成的另一队进行了一场WII主机上的网球比赛。更为有趣的是，游戏中任天堂3位负责人在游戏中的卡通形象都是量身定做的，惟妙惟肖，与其本人十分相似，为现场观众又一次带来欢乐。最后，发布会在宫本茂与现场观众组成的队伍获得比赛胜利的掌声中结束，将整个发布会的轻松快乐的气氛推向高潮。

微软

多平台融合的新霸主？Live Anywhere



就在各国媒体还沉浸在任天堂柯达剧院发布会所带来的喜悦之时，好莱坞星光大道上，毗邻而居的中国大剧院内，也即将上演另一家重头公司的宣传攻势。5月9日上午11点，本刊记者在参加完任天堂的发布会后，赶到了微软发布会的记者注册中心，里面已排起了等待领取会议证件的长队，队伍中，我们看到了众多熟悉的日本及欧美的游戏制作人，有些还在排队的同时接受各国记者的签名合影要求。

微软的会场显然经过精心的设计，小到会议资料、记者采访的证件，甚至连休息室、卫生间、领取资料的接待台的指示标志，全部换成了Xbox360的绿色概念标识。上午11：30，中国剧院内的大屏幕上，首先出现了《战争机器》（Gears of war）的动画，随后EPIC的制作人员现场操作游戏，进行实际演示。这款堪称迄今为止画面效果最为出色的Xbox360游戏，演示了一名身着重装甲冲锋的突击队员，战斗中除了巧妙利用掩体实施躲藏远距离开枪攻击之外，近距离武器的威力也十分凶猛，近战时，一枪将敌人轰击粉碎的镜头也时有出现。精彩的游戏开场，现场爆发出第一次热烈的欢呼声和掌声。微软Xbox360全球营销副总裁皮特·摩尔出场了，又是一番成绩的炫耀——Xbox360全球销量已破500万。在之后的演讲中，皮特·摩尔很巧妙地选择了内容支持阵营作为今天演讲的主题，宣布包括《音乐方块Live》《失落星球》《战火兄弟连——地狱公路》《音速小子——索尼克》等大作将是未来Xbox360的重要产品，而在介绍《神鬼寓言2》及日式风格的RPG《蓝龙》时，还特意向在场观众介绍了台下的狮首工作室的负责人彼得·莫利纽克斯以及“FF之父”坂口博信。随着现场游戏新作的不断推进，气氛渐渐活跃起来，此时，皮特·摩尔脱掉了西服，撸起了衣袖，左臂上一个清晰的GTA4（侠盗列车手4）的Logo出现在屏幕中，“GTA新作将首先登陆于Xbox360平台，发售日期为2007年10月16日”。皮特·摩尔宣布后伴随着掌声、欢呼声甚至是口哨声，现场迎来了第一个高潮！在《孤岛危机》（CRYSIS）、《影行》（Shadowrun）的演示结束之后，真正的高潮出现了——微软董事长比尔·盖茨登场了，这位曾缔造了“微软帝国”不败神话的传奇人物甫一出现，现场便爆发出热烈的掌声，包括现场的本刊记者在内都已猜到，比尔·盖茨这次一定有备而来，果不出所料，盖茨演讲包括了未来微软计划推出的一个全新整合平台计划——“Live Anywhere”，并在现场演示了Xbox360、PC、手机用户在一款游戏中的多平台互联。并为下一代操作系统Windows Vista上加入了“Games for windows”的标志。看来，微软的游戏决心（野心？）远非Xbox360平台如此简单，在未来，整合的游戏多平台才是微软下一步的目标，为此，微软甚至不惜将Windows Vista这样的重量级产品也拉了进来。微软的发布会高潮迭起，在结束时，屏幕上出现了《光晕3》的影像，熟悉的基地，熟悉的士官长的身影出现在举办过多次奥斯卡颁奖典礼剧院的大屏幕上……



SONY、任天堂、微软3家次世代主机平台的巨头先后在E3开展前单独召开发布会，一时间“三足鼎立”的局面似乎已形成，然而，在仔细分析各厂商的宣传策略后不难发现，SONY在微软的Xbox360抢先发售后，一直处于被动状态，且不说主机一再推迟，光就游戏实际画面来看，“神话”早已破灭，而高昂的价格对于前期的销售推广必将产生不利影响，另一方面，PS3游戏目前高昂的研发成本也让一些中小企业却步，而任天堂一贯反传统而行之，走另类路线的主机平台策略此时恰恰找到了一个合适的区域，那就是低成本的研发以及依靠游戏方式带来乐趣的游戏。此外，得益于任天堂强有力的自我研发能力，可顺利地迅速拉动主机的销量。所以，根据本次E3的调查，WII已在三大主机的席位争夺大赛中抢得了一个座位。不过，更多的玩家倾向于购买两台游戏主机，那么除了非主流的WII之外，另一台又将选择谁？未来，玩家又将如何选择？也只有等到三大主机全部揭开神秘面纱的那一天了。

PC单机游戏巡礼



EA的展厅处于展厅正门的入口附近。两旁ACTVISION和WEBZEN的展台时刻喧闹，抢去了不少观众的注意力。不过EA作为目前屈指可数的依然坚持PC单机游戏的开发商，自然是单机游戏玩家关注的中心。而EA也不负众望，设置了一个360度的环形大屏幕展厅，不断连续播放《极品飞车》《战地2142》《荣誉勋章》《孢子》《超人》等游戏的视频动画。特别是当《荣誉勋章》的片头出现，360度大屏幕上出现漫天的运输机、防空炮火和降落伞时，几乎所有的观众都举起了手中的相机和DV。无与伦比的场景让玩家更加期待EA的众多新作品，超级震撼的360度环形屏幕演示也为EA展台的游戏增色不少。



在EA360度的环形播放厅观看《荣誉勋章》中诺曼底登陆

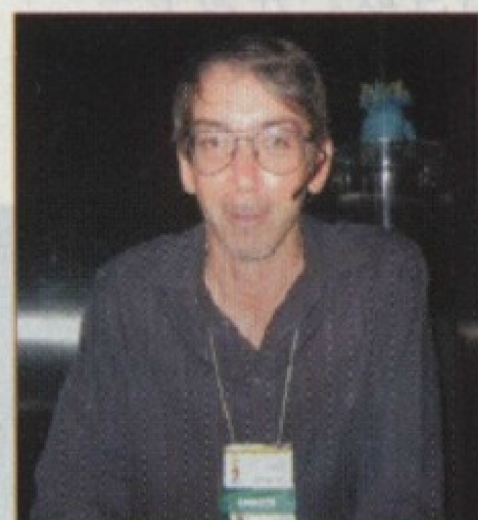


对于多数人来说，进入"孢子"小黑屋是一种"不可能完成的任务"

神的主张

游戏名：孢子（Spore）	游戏类型：模拟/策略
发行厂商：EA	预计上市时间：2007年

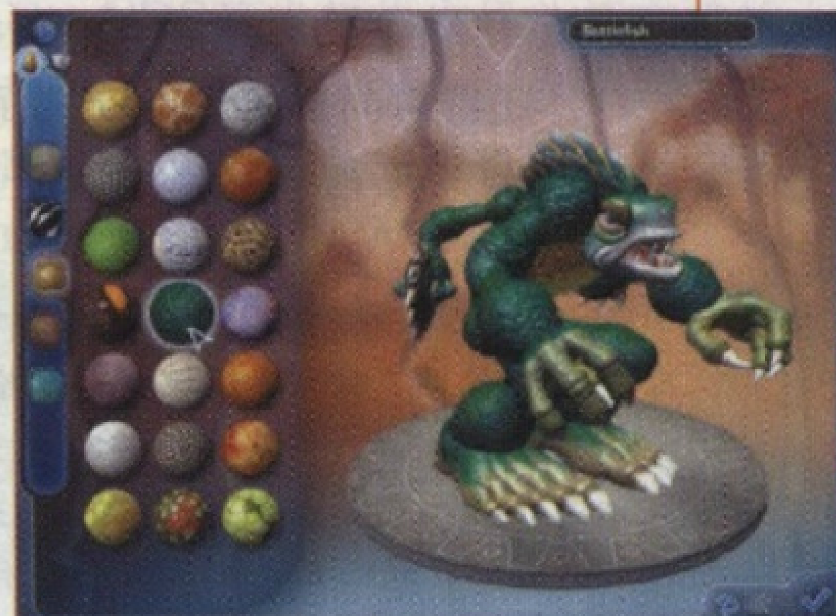
作为E32005最佳游戏大奖的获得者，《孢子》是本次E3展台最受关注的游戏PC游戏之一。但EA并没有对公众开放试玩。仅仅在环形大屏幕上进行了一段视频展示。不过，经过记者与EA方面的反复沟通，终于获得了进入封闭讲演室（就是俗称的"小黑屋"）内观看现场操作展示的机会。令人惊异的是，担任操作讲解的，就是"《孢子》之父"，著名游戏制作人威尔·赖特（Will·Wright）。这着实让人激动不已。获得观摩机会的媒体记者迅速拥满了小黑屋，田小猛和几个外国记者甚至干脆在演示大屏幕前席地而卧，如同躺在家中沙发一般卧听大师的现场演示和讲解，真是意想不到的幸福……



Thanks for playing in China

"模拟人生"系列游戏的制作人威尔·赖特向中国读者问好

威尔·赖特先向媒体展示了游戏的开始画面，虽然已在外面的大屏幕上看过这段视频，但有了大师的解说，看起来另有一番风味。其中威尔·赖特以"家中后院的蚂蚁窝"进行的一番比喻让众人一阵哄笑。游戏实际操作开始后，赖特先生先向众人解释游戏可选择的几个阶段。最早的是从原生时代的单细胞生物开始，也可直接进入最后的太空时代进行游戏。游戏之初，赖特先生先展示了如何设定一个生物。新生物可按照头、躯干、四肢、五官等各个部分分别设定，如何设计完全依靠游戏者的个人爱好。不过各个部分的设定会影响生物的初始属性。例如完全可把眼睛放在脚丫子上，但生物的视野就会非常近，而4条腿的设计可能会有利于移动的速度，但在攻击性方面就不如两条腿。当然，生物设定之后并不是一成不变的。赖特先生在进行了一段时间的游戏之后，当生物产生了后代，就向众人演示了"进化"在游戏中的重要性。生物的进化方向选择可让电脑来决定，也可进入设计界面自行设定下一代应该向什么方向进化，诸如加更大的眼睛、更多的前肢，生长出翅膀或鳃等。



通过这个界面，你可以决定，你在《孢子》中脸皮有多厚

游戏的初期玩家控制的生物会处在一个群落之内，和相同的生物共同生活。一起捕猎，一起进化自己的文明。也可选择离开群体自行进化，独自进化的乐趣是有可能吸引到其他种类的生物，产生出独特的后代。不过这样做的存


进化后的第2代，多出两条腿，追MM就比较方便了

活几率非常小，很容易成为其他生物的盘中餐。所以，如果不是特别有毅力，还是与群体一起繁殖发展比较好。

在经过一段时间的进化之后，生物最后将进入科技时代，出现了更多的建筑和科技。当科技进化到一定程度之后，就可购买或制造飞船。只是当时赖特先生并没有解释需要用什么资源来购买制造。而且不同群落之间的科技成果按照相互之间的外交关系也是可进行贸易的。只要进入太空时代，就可购买比自己先进的飞船，迈向太空。

进入太空之后是一个激动人心的场面。曾经广袤的大地变成了一个小小的星球，最终消逝在巨大的星云中。而飞船载着玩家几千年进化出来的文明种子在太空四处游历，穿越不同星系，进行生物的考察和研究。有些时候，还会与其他星球文明的飞船相遇，显示宇宙生物文明进化的多样性，生命在宇宙中不是一个孤零零的种子。当在其他星球发现新的文明，可选择捕捉生物个体作为考察标本，也可选择在此定居。如果己方的文明先进太多，有可能出现被当作神膜拜的情景。也可在此星球安置一个航标，作为空间飞行的中继站。当然还有个选择就是发动战争，将此星球上的原住生物屠杀干净，然后进行自己生物的殖民（太暴力了！）。

最终，威尔·赖特选择控制自己的生物返回了自己出生进化的星球，带回了星际考察的标本和新发现。当小飞船在村子中降落时，村民燃放起漫天的焰火，庆祝太空勇士的胜利归来。不过这并不是文明进化的结束。游戏最终，威尔·赖特说：太空之后还有什么，我也不知道，我希望这个游戏的玩家，包括你们，能和我一起设计文明的走向。希望你们将来能把自己的游戏成果告诉我。

游戏展示结束，尽管小黑屋里因为拥挤而闷热不已，但记者们都不肯立刻散去，而是长时间鼓掌，向这个充满童心和想象力以及幽默氛围的游戏致敬！尽管游戏目前并未展示数值平衡体系，但相信这位曾缔造“模拟城市”“模拟人生”的天才设计大师将发挥其优势，为这款游戏增加迷人的气息。

尽管赖特先生因为每天要进行十几场讲演而疲惫不已，但当记者说明身份，并希望他能为中国玩家写几句话时，他还是满足了我们的请求。希望能早日玩到《孢子》这款游戏。

外星人也会使出“特洛伊”诡计？

游戏名： 孤岛危机（Crysis）	**制作：** CryTek
游戏类型： FPS	**发行厂商：** EA
预计上市时间： 2007年第一季度	**平台：** PC



孤岛再次陷入危机，不过这次的对手是外星人

“Crysis”这样的新造字让人颇觉突兀，但制作该游戏的德国游戏开发商Crytek并不让玩家感到陌生，该公司的名作Farcry（孤岛惊魂）一度成为电脑游戏性能的试金石。Crysis（孤岛危机）的背景故事显示了制作团体对世界和平与危机的某些看法：2019年的某天，不期而至的巨大陨石光临地球，落在东北亚的某半岛上。当地政府派出军队封锁了陨石落下的周边地区，不甘寂寞的美国人也出动了三角洲特种部队前往该地试图一探究竟。正当人们以为两国会因此爆发激烈冲突时，陨石突然裂开了，一艘外星飞船出现在众人的眼前。高智慧的外星人瞬间控制了周边的局势并且介入影响了地球的生态和气候，一场大规模的入侵地球行动就要正式上演了。此时原本冲突的两方立刻摒弃前嫌，联手为盟，共同对抗地球的入侵者以拯救危机中的人类。


茂密的丛林中步步杀机，前方就有人中了陷阱

类似电影《世界大战》的背景肯定不是游戏吸引人的主要方面，玩家们着重关注的是Crytek此次将带来的超越前作Farcry的优质画面。而本次E3上，“Crysis”之所以引起各方的高度关注，除了其被量身定做为


为了对抗外星人，地球动员了所有的力量

支持DirectX 10的游戏之外，微软还特意为其打上了“Games for windows”的标识。在EA的展台前，记者试玩了一段“丛林行进”的情节，这个场景中，全部的景物均为即时演算生成，操作方式及情节与Farcry的第1关有很多相似之处，但游戏画风明显偏向写实，没有Farcry鲜艳。而在微软Xbox360的发布会上，Crysis演示的是一段夜间“军舰失事”后，从爆炸燃烧的舱门来到甲板，攻击外星机甲怪物后逃离的情节，光影效果非常出色。看来，本次故事情节中，科幻色彩非常突出。据消息人士透露，该游戏作为首批对应Windows Vista系统的游戏，其实业已制作完毕，由于微软对Windows Vista的延期销售，所以不得不延期推出。而另据消息披露，该游戏也将同时支持WinXP操作系统。回想起当年Farcry、DOOM3与《半条命2》的三者争雄，前两者最大的弱势在于过于依赖电脑硬件机能以及游戏内涵的缺乏，希望这次的作品会有所改进。

完全未来化的战争！

游戏名： 战地2142（Battlefield2142）	**制作：** DigitalIllusions
游戏类型： FPS	**发行厂商：** EA
预计上市时间： 2006年第三季度	**平台：** PC

《战地》系列逐步跃进，由最初的1942年一步步突飞猛进到了2142年的战场。看来DigitalIllusions已厌烦了老式武器的不断挖掘和意识形态方面的背景。全新的《战地2142》将背景设定于下世纪的未来世界中，人类对自然无休止的开发和破坏终于导致了灾难性的新冰河时期降临，数亿人因为严苛的生存环境而丧命，幸存者则为了争夺那些地球表面剩余的少数未被冰壳覆盖的地域而展开殊死搏斗。玩家可选择加入“欧陆联盟（European Union）”或“亚太联军（PanAsianCoalition）”展开战斗。

DigitalIllusions宣布，《战地2142》依旧采用《战地2》的图形引擎技术，这未免让人有些失望。《战地2142》设定了4类兵种：主战兵种、侦察兵种、反装甲兵种以及后勤兵种。游戏前你可自行定义每个兵种的能力和装备，游戏进行中还可通过消灭敌人获取奖励来购买升级武器的装备。游戏的团队作战模式允许64名玩家联手投入战场，指挥官模式则可让玩家置身于指挥大本营中，指挥其他战友进行战斗。


《战地2142》在展示中，提供了一个雪地对抗关卡


同以往的战地系列游戏相比，本次的《战地2142》充满了硬科幻色彩

不过从记者在现场的试玩来看，除了因雪地场景使得画面显得比较明亮之外，游戏并没有显示出特别能吸引人的新特点。但从游戏性来看，各个战术小队的配合要求更加增强，同时地形、天气、战斗场景对战斗的影响也大大增加。比较明显的是，使用飞行器和狙击枪进行攻击时，雾气、风力、日光都使操作武器的队员受到显著影响。由于战斗发生在未来，军队的机械化装甲车辆和飞行器数量的增加，使得双方进攻的势头更加猛烈。通常刚刚攻下一个据点，就会遭到对方非常猛烈的反扑。此外，各个据点建筑的结构也趋向复杂，想要迅速扫清据点内部敌人的难度增加了不少。这使得战斗往往最终在某个关键据点形成胶着。如果双方水平和兵力相当，一场战斗结束的时间比前作延长了不少。

经典归来，还有那个秃头

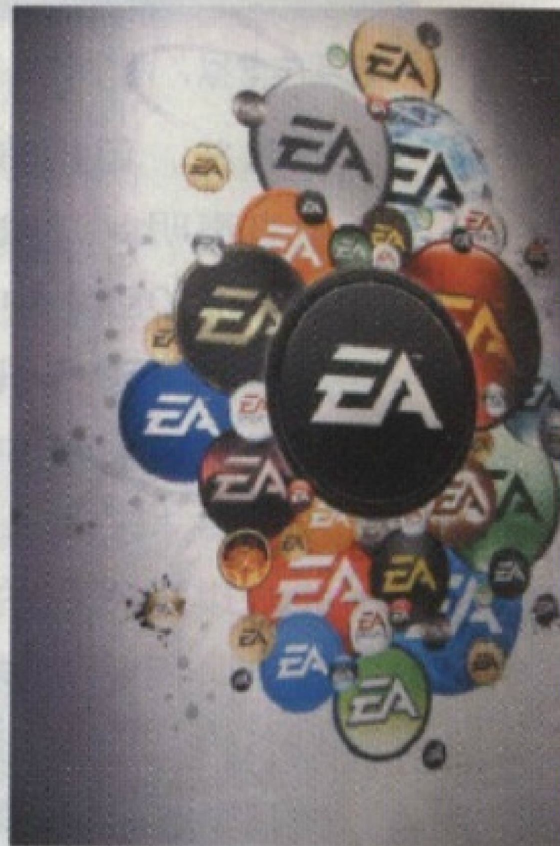
游戏名： 命令与征服3——泰伯利亚战争
游戏类型： 即时战略
预计上市时间： 2006年第四季度


小黑屋中的CC3画面异常亮丽

还记得凯恩么？那个秃子，邪恶的眼睛却让众多玩家为之念念不忘。《命令与征服》曾是多少人的最爱啊。7年之后，当年的西木头（Westwood）已然不在，成了EA旗下的一员。而《命令与征服3》则在E32006上出现了。在媒体封闭参观室中，EA的解说人员向记者展示了游戏的部分内容。对于背景故事，相信老玩家都很熟悉：2047年，外太空陨落到地球上的“泰伯利亚矿”使得接近枯竭的地球出现了转机。但同时这是一种污染地球、具自行复制能力的外星物质，由于此物质的蔓延，令地球陷入放射冰河时期，人类的生存环境进一步恶化。由世界先进国家组成的高科技联盟“GDI全球防御组织”，正努力抑制泰伯伦矿的增生。然而，NOD兄弟会的狂人领袖凯恩（Kane）则对地球有另一番规划，决意使用泰伯利亚矿支配及改造人类，实践凯恩疯狂邪恶的梦想。一场涉及泰伯伦矿及地球命运的战争，全面开打。

《命令与征服3》使用改进版的SAGE引擎，从演示的实际操作画面效果来看，无论是烟雾粒子效果、爆炸火焰效果还是水波效果，表现都非常惊人。须知这是可大幅度缩放和旋转的即时战略游戏，全景式的画面展示具有非常庞大的气势。可能是由于制作未完的缘故，讲解人员只是演示了飞行器、步兵和机械化部队的行进、攻击和防御，并没有演示建筑种类和兵种构成。但讲解人员保证猛犸坦克、NOD激光塔、奥卡战斗机、离子炮、隐形坦克等老玩家熟知的单位依旧会出现在游戏中，GDI在泰伯利亚之日中使用的机甲单位也将被保留，而且会以更高的技术能力登场。此外，开发公司EA洛杉矶也将继承Westwood的风格，在游戏中穿插大量精彩的过场电影。还有一个好消息，就是已失踪许久的邪恶秃头凯恩将重新出现。

除了经典的战役故事推进，《命令与征服——泰伯利亚战争》还将在多人联线游戏方面增强功能，但到底是采取怎样的服务模式（类似LAN还是Steam），EA方面并没有确认。



无数优秀的制作公司组成了EA

ACTIVISION

毁灭战士“外传”！

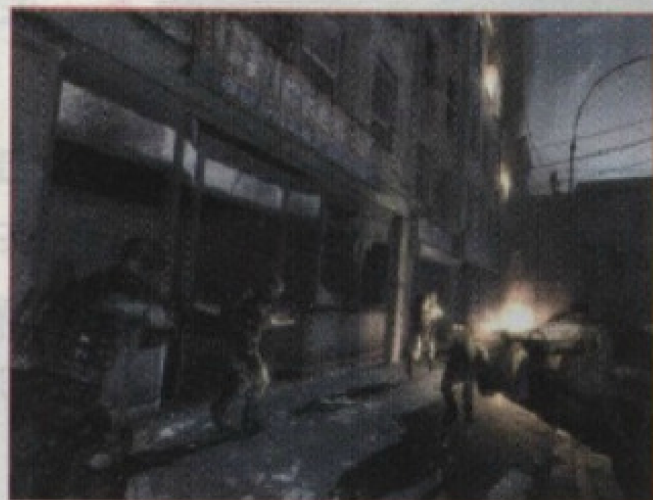
游戏名： 深入敌后——雷神战争（Enemy Territory:Quake Wars）
制作： Splash Damage
游戏类型： FPS
发行厂商： Activision
预计上市时间： 2006年第三季度
平台： PC



“雷神”的展台充满了无言的压迫感

游戏标题中有“Quake”字样，自然和约翰·卡马克脱不了干系。这位雷神之父和他领导的id Software向来是局域网对战竞技类游戏的金字招牌。Activision将在今年推出的这款《深入敌后——雷神战争》是该公司继几年前协助Splash Demage开发出《重返德军总部——深入敌后》（Return to castle wolfenstein:Enemy Territory）之后，两家公司的又一次合作，也是前作的续集，但故事并非发生在二战时期。

《深入敌后——雷神战争》采用改进版Quake4引擎并且采用MegaTexture渲染技术，游戏中分成“Strogg”和“GDF”两个阵营，每一阵营中都设有6种不同的职业供玩家选择。本次E3上Activision在其展位上让玩家实战体验了该游戏24人对战的效果。尽管此次的演示版只包含一张地图，但足以调动现场不少玩家的疯狂热情。“Quake”的这种传承模式可能也不失为一种良好的发展之道。

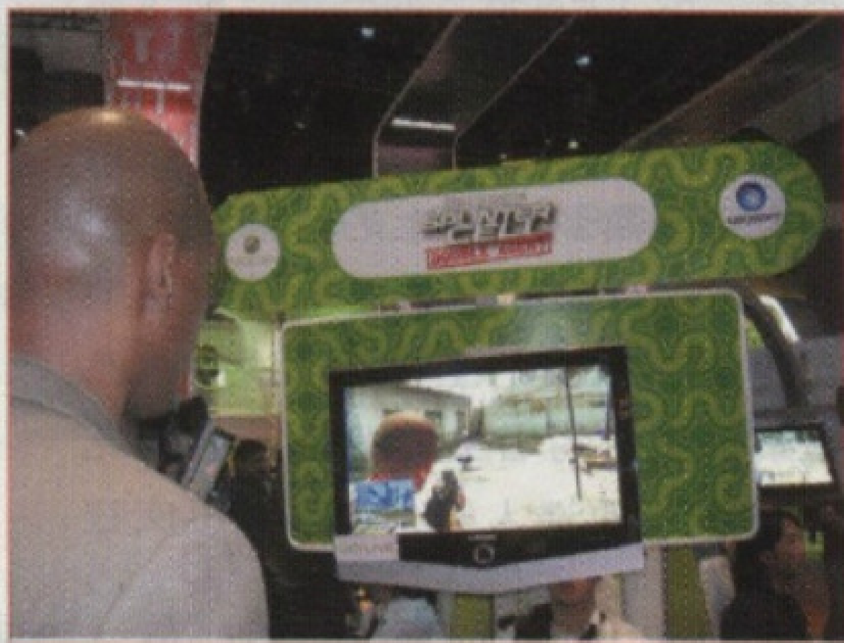

游戏画面与“雷神”系列一脉相承

UBISOFT

萨姆·费希尔的无间道？

游戏名： 细胞分裂——双重间谍（Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent）
制作： Ubisoft　**发行厂商：** Ubisoft
预计上市时间： 2006年11月　**游戏类型：** 动作冒险
平台： PC、PS2、PS3、Xbox360、GC

由育碧的上海工作室、蒙特利尔工作室和法国工作室三家强强联手开发的游戏《细胞分裂——双重间谍》是此次展台上玩家关注的重点。在本作中，萨姆的身份有些"无间道"的意味，他不但是美国国家安全局的特工，还是打入犯罪集团内部的卧底，他既要为完成上级任务而努力，也要为了取得犯罪集团头头信任而不得不干一些"罪恶"的事情。因此，游戏中的费希尔需要在善恶之间作一些取舍，达到某种平衡。



现实与虚拟，两个光头交相辉映，难以区分

本作的游戏场景涉及亚洲（比如上海）、非洲（比如刚果金首都金沙萨）和美国，费希尔这次需要利用潜水、跳伞等全新技能，来对付一支称为"约翰·布朗的军队（John Brown's Army）"的恐怖组织。约翰·布朗是美国过去的真实人物，他曾领导了解放黑奴的起义。但据称此名称也可能源于Masters of Reality乐队的唱片。开发者声明此游戏内容与即将开拍的同名电影没有任何瓜葛，但在该作的Xbox360版本中，玩家可看到比其他平台版本更大的视野，这是专门对应Xbox360主机高端的机能而制作的一部分特别设计。



特种部队小组雷霆突降

现场展示中，玩家显示出了对此游戏的高度热情，供试玩的6台Xbox主机在4天的展会中不得不时常更换手柄。从画面来看，《细胞分裂——双重间谍》很有些香港警匪片高手杜琪峰作品的味道，在明晰的同时，经常显示出黯淡的蓝色场景，非常好地衬托了萨姆"边缘人"的心理气氛。而从动作来看，大多数时间游戏还是采用更加贴近真实对抗的设计，拉风的慢镜头射击在试玩的几个场景内都没有出现，反倒是压制射击、榴弹攻击等行动占据了多数。除了消灭敌人外，玩家还需要操纵萨姆支援队友、营救人质、呼叫火力支援等。与其说是一个刺探机密的间谍，不如说是一个千里斩将的特工。

一己之力改写历史

游戏名： 手足兄弟连——地狱公路（Brothers in Arms Hell's Highway）
制作： GearboxSoftware　**发行厂商：** Ubisoft
预计上市时间： 2007年第一季度　**游戏类型：** 第一人称射击
平台： PC、PS3、Xbox360

将于PC、PS3以及Xbox360三大平台上同时发售的《手足兄弟连——地狱公路》是该系列的第三代。游戏采用目前业界先进的虚幻引擎3进行开发，开发公司将第二次世界大战中蒙哥马利元帅策划的"市场花园"军事行动搬上了游戏舞台。这个著名的战例曾让盟军试图在1944年就结束二战的企图化为泡影，是今日军事院校指挥课程中必修的经典失败案例。游戏中玩家将率领MattBaker、JoeHartsock以及101空降师的其他弟兄为开辟血腥的"地狱公路"而与纳粹德军展开殊死战斗。尽管史实上玩家所扮演的美军最终以惨痛的失利而告终，但游戏中你将有机会凭一己之力来改写这段历史。



"兄弟连"的游戏版



快撤！

游戏的场景画面借鉴了不少电视剧集《兄弟连》的战斗场面，特别是小镇遭遇伏击的场景，玩家实际不需要进行太多的战斗，而是更多地在体验战争杀戮行为的残酷。在敌人猛烈火力的攻击下，缺少重武器的伞兵英勇攻击，却伤亡惨重。现场优良的音响设备再现了敌人重火力覆盖射击的震撼效果，加上具有震动力回馈效果的手柄，足可让玩家在经历一场战斗之后，坐下来仔细思考回味战斗的意义。

对国内玩家而言，这款游戏由于具有很正面的游戏背景，很可能被育碧在国内推出，这一点具有实际意义。



两个BILL结成了联盟

打败“魔兽”的地狱之门何时开启?

游戏名： 地狱之门——伦敦（Hellgate:London）
制作： FlagshipStudios　**发行厂商：** Namco
预计上市时间： 2006年第三季度　**游戏类型：** ARPG
平台： PC

去年本刊就介绍了在E3上风光一时的《地狱之门——伦敦》，从各方的消息综合分析来看，今年秋季应该可让期盼已久的玩家们见识到其真正面目。这个既支持单独游戏模式，又支持网络游戏模式的RPG大作描绘了2032年伦敦变成了废墟的恐怖场景，魔界的入侵让原本的繁华街市成为一片死寂，人类与魔鬼的斗争成为生存抑或死亡的关键。和过去的《暗黑破坏神》一样，不同玩家进入的《地狱之门》世界是随机生成的，因而是不尽相同的，这样每个玩家都会体验到那种新鲜独特的感觉。游戏出身高贵，由大批原暴雪顶尖制作人成立的旗舰制作室一直是人们关注的焦点。由于集结了多位暴雪的灵魂人物，业界公认该制作室游戏开发能力已全面超越了暴雪。作为旗舰制作室的第一款游戏，“Bill Roper出品”被认为是如今打败“魔兽世界”的唯一希望。Roper大叔的微笑和自信更使人着迷，在本届展会上，他的出现常常伴随着为众多崇拜者签名、合影的情形。《地狱之门——伦敦》的展台位于南馆，并搭建了一个类似废墟之门的场景，在实际试玩中，记者选择了一位女性角色，由于该游戏与“大菠萝”一脉相承，因此上手非常容易，在试玩中，记者选择的是第三人称视角。人物首先出现在一个伦敦的残破地铁站中，周围的NPC可提供给你任务，或治疗、购买等服务，头上还会出现问号和惊叹号，简直就是把“大菠萝”村子中的情形照搬了过来。游戏的操作键位与“大菠萝”也极其相似，“C”“M”“I”等快捷键也完全一样，接到任务后，记者操控的人物进入了地铁中纵横交错的隧道。游戏的操作感相当流畅，攻击方式有很多种，其中武器则是古代与现代大结合，既有魔法远程攻击燃烧，也有现代兵器枪炮的轰击。在与怪物战斗时，人物还可腾空跳跃，空间感十足，游戏的3D画面也非常出色。然而，记者认为整款游戏的感觉应该更像Battlenet，而非传统意义上的网络游戏，不知将来能否吸引国内玩家长期在线。



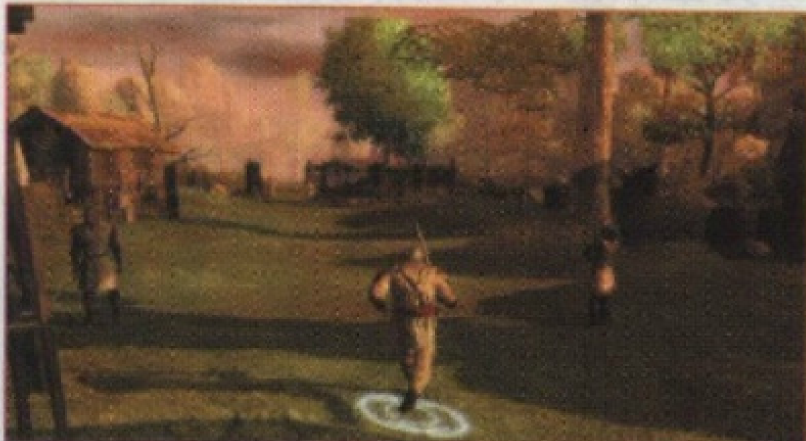




D&D游戏的前世今生

游戏名： 无冬之夜2（Neverwinter Nights 2）
制作： Obsidian Entertainment　**发行厂商：** ATARI
预计上市时间： 2006年9月　**游戏类型：** RPG
平台： PC

《无冬之夜2》这类欧美魔幻RPG本来就属于单机中的“小众”游戏，现在是越发找不到几个对其感兴趣的玩家了，但这一切表面现象都无法掩盖其出色的游戏性和深刻的内涵。E3南展馆前ATARI“无冬之夜2”的巨幅宣传招贴无疑是本届E3最醒目的广告之一，而“龙与地下城”游戏能否借此宣传再次兴盛呢？《无冬之夜2》基于最新的《龙与地下城》3.5版规则，拥有更多全新的法术、特长和声望系统。玩家选择某一基本种族之后还能继续选择其亚种，而人物创建中也多了一项背景的选择。玩家的队友增加至3名，队伍操作性也大大增强，可精确控制你的每名队友。游戏中第三人称视角变换轻松自如。你可灵活地控制各种战术，法术选择极其方便，每项法术范围都有明确显示。游戏中的对话和过场采用类似《星球大战——旧共和国武士Ⅱ西斯君主》的方式。在实际试玩中，记者认为游戏的画面效果比较突出，并且也被打上了“Games for windows”的标识。《无冬之夜2》的开发者设计了优秀的场景编辑器，这个全新的、功能出色的设置工具可让你任意来创造只属于自己的冒险旅程。


龙与地下城何时再度复兴?



Microsoft

SHADOWRUN

比尔·盖茨的新点子

游戏名：死而复生（Shadowrun）	**制作：**FASA Studio
发行厂商：Microsoft Game Studios	**预计上市时间：**未定
游戏类型：动作冒险	**平台：**PC、Xbox360


这是一款可以实现多平台互通的游戏

2001年，FASA因经营困难曾将自己旗下的有关《死而复生》的资产统统卖给了WizKids。从宣传动画片段来看，游戏集枪战和魔法于一体，使用了典型的非洲音乐，游戏中玩家可选择扮演人类或精灵，联网部分中有大家熟悉的抢旗模式，最多支持16人同时联机对战。虽然这16人联机对战算不了什么，但此次E3 2006中，微软游戏工作室总经理接受采访指出："微软总裁比尔·盖茨的Live Anywhere模式（即把Xbox360上能实现的Xbox Live的各种服务发展到多种平台互联的计划）是该工作室设计的大方向之一。作为其最初阶段，将把Windows Vista上玩的游戏《死而复生》在多平台上发售。"由此联想，游戏上市后是否会出现PC和Xbox360玩家同时联机对战的可能呢？这的确是此游戏最大的卖点之一。

洋人打造的中华魔幻武侠风格

游戏名：翡翠帝国（Jade Empire）	**制作：**BioWare
发行厂商：微软	**预计上市时间：**2007年
游戏类型：ARPG	**平台：**PC

业界知名的制作公司BioWare现在也开始着手从神秘的中华文化中挖掘他们追求的东西了。一款结合神话、功夫、魔幻、侠义等元素的RPG大作《翡翠帝国》在历时3年的研发后即将和玩家见面。玩惯了《金庸群侠传》《轩辕剑》这些国产的RPG，终于可体验一下老外做出来的武侠世界是一个什么样的感觉了。


老外眼中的中国武侠

这款《翡翠帝国》已率先在Xbox上推出了，而且还推出了中文版本。以《博德之门》等著名游戏为招牌的BioWare表示，PC版本的游戏并非简单地照搬家用机版本，而是在后者的基础上进行了许多改造，可理解为一个二次开发后的升级版本。玩家在游戏中可从7名各具特色的游戏角色选择一名扮演，当然也可按照自己的习惯来创造新的。既然是以行走江湖为目标的游戏，自然需要学习掌握各种流派的武术，游戏中设计有幻影拳等拳术、悲烈焰等法术、双斧画戟等兵器，总之是五花八门，无所不包。

马克思·佩恩二世驾到

游戏名：艾伦·威克（Alan Wake）	**制作：**Remedy Ent.
发行厂商：微软	**预计上市时间：**2006年
游戏类型：动作冒险	**平台：**PC、Xbox360

动作游戏迷一定不会忘记几年前的《马克思·佩恩》吧？颇有吴宇森电影感觉的这个动作游戏因此在国内被代理商命名为"英雄本色"。制作该游戏的Remedy公司是出了名的"慢工出细活"2003年推出《马克思·佩恩2》之后，他们就一直蛰伏至今。从宣传画面上看，《艾伦·威克》的主人公和马克思·佩恩有着很相似的外形，故事背景放在华盛顿州名为Bright Falls的小镇，主角是一位畅销小说作家，他因为人生遭遇不幸而心烦意乱，躲避喧闹的大都市来这个偏僻的乡村散心，但他没想到自己却陷入更大的麻烦之中。在演示动画中，主人公陷入了一个薄雾冥冥的小镇中，处处压抑的氛围使人很容易联想到另一款著名的游戏《寂静岭》，不知道是制作者刻意为之，还是以心理暗示、探究人性为主题的游戏在近年大行其道。总之，如果能融合《马克思·佩恩》的动作成分、孤寂氛围，加之《寂静岭》的探究人性的主题，记者认为足以成为吸引玩家的理由。

Alan WAKE


微软版的"寂静岭"

MIDWAY

MIDWAY的展台处于连接南展馆与西展馆的走廊中一间独立的房间内，即便匆匆行走于两馆之间的各国记者也能很醒目地看到标有“←MIDWAY”字样的条幅。MIDWAY代理的游戏产品包括《虚幻竞技场2007》（UT2007）、《枪神》（John Woo Presents Stranglehold）、《指环王Onlie——安格玛之影》（The Lord of the Rings Online:Shadows of Angmar）等。《虚幻竞技场2007》（UT2007）、《枪神》更是搭起了神秘的“小黑屋”，引来大批观众排队等候。

《枪神》 JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD


又见小马哥

不知道是吴宇森式的暴力美学感染了美国观众，还是游戏与电影的结合日益密切，在MIDWAY展台以John Woo Presents为宣传主题的《枪神》（Stranglehold）成为该展台的一大看点。本刊记者在排队一小时后进入了封闭的房间内，在宣传动画中，首先播出了吴宇森导演、周润发主演的电影片断，包括《英雄本色》《喋血双雄》等，那些熟悉的“美元点烟”“教堂白鸽飞舞”的电影片断之后，吴宇森在宣传片里介绍了将电影改编成游戏的初衷，游戏将以几部吴氏电影为蓝本，讲述主人公香港警察袁浩云（将使用周润发本人形象及配音），前往世界各地与恶势力作斗争的故事。在现场，研发人员还进行了这款第三人称动作游戏的实际操作演示：在一个华人的酒馆中，“周润发”手持双枪同敌人火拼，由于采用了先进的UNREAL 3.0引擎开发，游戏的场景十分逼真，许多物品均可被击碎。而主人公甚至可借助大厅中的吊灯进行空中跳跃，还可借助楼梯的扶手滑下，感觉游戏的风格与《马克思·佩恩》（英雄本色）比较类似，整个实际演示中的Boss是一名肩扛毒刺导弹的敌人（好夸张的设计），主人公只得借助房间中的柱子等遮挡物在四处弥漫的爆炸中躲避攻击，最终将敌人击毙后，现场又一次响起了一片掌声，除了游戏本身，也许这片掌声中也有向华人导演吴宇森致敬的成分……


拉风的吴式“暴力美学”



虚幻竞技场2007

制作：Epic Games	发行厂商：Midway
预计上市时间：2006年冬季	
游戏类型：FPS	平台：PC、PS3


UT2007的宣传无处不在

这不是E3的一款新鲜游戏了，《虚幻竞技场2007》（以下简称《UT2007》）去年就参展了，但今年E3闭幕后官方也没有透露他们可能的上市时间，大家只能含糊地猜测出应该是今年的冬季左右。

Midway的市场主管Steve Allison曾“大言不惭”地指出：“《UT2007》绝对将是PC游戏有史以来最伟大的作品之一。这次的作品是虚幻系列中的一次重大革新。”该作使用引擎Unreal Engine3制作，从已在别的游戏上亮相过的该引擎威力而言，它的画面之精细度和震撼力是毋庸置疑的。但同时其对硬件的要求也是让人震撼的，游戏支持双核CPU、多线程，还支持64Bit计算、HDR、Physix PPU等时髦的技术。



从画面来看，游戏发售之日，就是电脑升级之时

游戏中对立的两大阵营为“the Axon”和“the Necris”，游戏的模式也会更加丰富，单人游戏仍然以挑战的方式出现，联网模式最多支持32人同时联机对战。该游戏最令人期待的是各式各样的载乘交通工具，应该是玩家们最感兴趣的地方。官方发言人指出：《UT2007》不会成为PS3的首发游戏，但其PC版正式上市之前，玩家们可下载到一个试玩版尝鲜。

这笔酬金终于能拿出来了

游戏名： 终极刺客——酬金（Hitman:Blood money）
制作： Io Interactive　**发行厂商：** Eidos
预计上市时间： 2006年5月　**游戏类型：** 动作冒险
平台： PC、PS2、Xbox



今年E3光头特别多

枕部有着条形码的光头大哥又回来了！这次的回归可是真不容易啊，在本届E3中，记者始终没有发现Eidos的独立展台，仅仅在NVIDIA的众多展位中，发现了Eidos以及Hitman光头大哥的身影。故事讲述的是光头佬起劲地干着他杀人拿钱的工作时，却意外地失去了与中介组织ICA的联系，ICA旗下的其余杀手也不幸陆续被害，一切疑点都指向了另外一家势力更强大的黑社会组织。他意识到自己成了他们下一个目标，于是就去了美国，准备以牙还牙。与以往不同的是，这次他事先就拿到了酬金，他配备什么武器，循什么途径来完成任务，就要看他——也就是玩家你怎么来花手上的这笔钱。由于一再延期而导致了游戏有些先天不足，实际试玩中，记者感觉游戏的自由度比前几代有所提高，也可像GTA那样，走在街上对行人拳脚相加、兵刃分身。《终极刺客——酬金》是否能取得成功，关键还在于其出名的暗杀系统是否设计得较前作更为出色，这也是该系列不同于其他动作游戏的根本。

微软的弃儿

游戏名： 地牢围攻II——破碎的世界（Dungeon Siege II :Broken World）
制作： Gas Powered Games　**发行厂商：** 2K Games
预计上市时间： 2006年第二季度　**游戏类型：** ARPG
平台： PC

《地牢围攻II——破碎的世界》是广受玩家青睐的动作RPG《地牢围攻II》的资料片，本作将延续前作的故事，不过在一些引人注目的地方发生了明显的变动。首先，软件业老大微软已放弃了该系列游戏的发行权，2K Games宣布接手，不过设计小组没有变化。《地牢围攻II——破碎的世界》以前作为基础，加入了全新的战役模式，新推出了一个种族，玩家可在资料片中寻找到更多的装备武器，其独有多级角色升级系统也得到了进一步加强。此资料片的安装需要《地牢围攻II》的原盘支持。这次的故事从前作游戏的结尾处开始，Aranna大陆已成为不毛之地，玩家的任务是打败邪恶的黑暗巫师让一切回到从前。资料片里增加了40种新的生物，还有两种新的职业，这些生物都具有一定的作战和魔法能力，还各自具有特殊的作战能力。本资料片主线流程大约需要10小时的游戏时间，如果加上所有的支线任务，那么还需要再多玩5个小时左右。很明显，和《地牢围攻II》相比，你面临的是一款更加困难和更加复杂的游戏，如果没有玩过前作，那么试图上手将是比较麻烦的。在整个展示试玩过程中，记者感觉游戏的变化同前代相比并不明显，这可能也是微软放弃的原因之一吧。不过好在有自知之明的Gas Powered Games并未一味走入死胡同，还适时推出了游戏的PSP版本《地牢围攻——痛苦的王座》（Dungeon Siege: Throne of Agony），不过，这款游戏是以外包形式由SuperVillain Studios开发的。



“地牢围攻”陷入了被围攻的困境

悬疑体验

游戏名： 达芬奇密码（The Da Vinci Code）
制作： The Collective　**发行厂商：** 2K Games
预计上市时间： 2006.05.18　**游戏类型：** 冒险解谜
平台： PC、PS2、Xbox

当你阅读本文时，估计已看过了同名电影，玩到了该游戏。著名的冒险游戏《断剑》的制作人Charles Cecil加入了开发团队参与游戏《达芬奇密码》的设计工作。不过从现场来看，除了使用电影的预告片做广告之外，游戏中没有运用电影的任何片断，也没有使用汤姆·汉克斯等演员的形象，只是展示了小说中涉及的场景。而且，从现场短暂的试玩来看，这款游戏的操作让生手非常不习惯，初期难以避开巡逻的警察和卢浮宫内的警报器。若不是小说的名头在前，估计很难有多少玩家耐心地玩下去。




"哥特王朝"的品质绝不亚于任何一款大作

单机版RPG=另类?

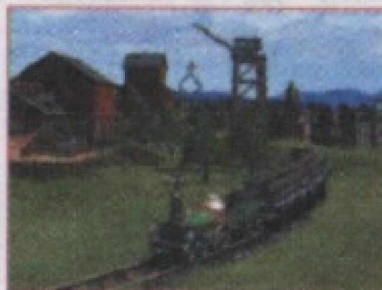
游戏名： 哥特王朝Ⅲ（GothicⅢ） **制作：** Piranha Bytes
发行厂商： JoWooD Productions（欧洲）、Aspyr Media（北美）
预计上市时间： 2006年9月 **游戏类型：** RPG
平台： PC

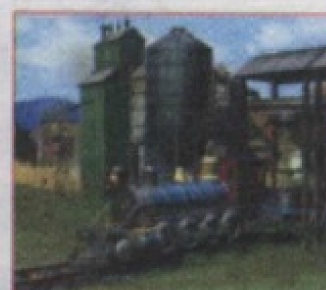
"哥特王朝"系列第一弹是Piranha Bytes于2001年发布的，该系列在欧洲和北美市场都取得了不错的销售成绩，完全"单机"版的RPG现在已很少见了。制作此系列的那群顽固坚持其开发方针的绝对少数派们至今依旧不改初衷，他们一心制作自己理想化的游戏而将市场销量放在其次的作风令人钦佩。《哥特王朝Ⅲ》在游戏画面、战斗系统以及音效上作了大幅度改进和强化，譬如：他们采用了全新的图像引擎，使得游戏画面效果显著提升，2代中的人物建模约有1200个多边形，在本作中将提升10倍，《哥特王朝Ⅲ》的世界将是《哥特王朝Ⅱ》的3倍之多。从前被视为缺陷的操控系统已重新设计，力求达到容易上手和方便作战的效果。这款围绕着人类与兽人之间控制与反控制的战争而展开的游戏已出现了多次跳票，而且其发行权也出现了一些有意思的争夺,而最新的消息称，铁定于今年初秋发行的游戏还是会首先在德国、奥地利和瑞士上市，北美地区的玩家要玩到它得耐心地多等一个月。

咱也当回"铁老大"！

游戏名： 席德·梅尔的铁路（Sid Meier's Railroads）
制作： Firaxis Games **发行厂商：** 2K Games
预计上市时间： 2006年10月 **游戏类型：** 模拟经营
平台： PC

模拟游戏类的经典《铁路大亨》系列在国内玩家中拥有非常不错的口碑，其独特的魅力吸引了一大批忠实的拥趸。前作《铁路大亨3》在中国受到玩家的好评。2K Games和Firaxis Games联手打造的系列最新作《席德·梅尔的铁路》将于今秋在PC平台上与玩家见面。在新作中，玩家从策划构建铁路网络，逐步添加自己拥有的火车数量，稳步发展属于自己的机车运力到处理各种经营纠纷、合理使用调配资源等多种任务，从一开始使用落后的蒸汽机车、柴油机车到后来发展到现代的电力机车和高速机车，将一个铁路建设发展的历史时代演绎于电脑中。《席德·梅尔的铁路》设计了大量具有挑战性的单人任务，同时还拥有更加让玩家着迷的沙盘模式和局域网、互联网模式。席德·梅尔出品，必属佳作——这个理儿，地球人都知道。





国产游戏在E3

E3，对于全球游戏产业而言，是每年一度最为隆重的游戏盛会，而国产游戏走向世界，参展E3也是无数国产游戏人追梦的起点。在历年的游戏展会中，国产游戏公司目标软件、天晴数码以及我国台湾省的众多游戏企业先后参展，为把国产游戏推向世界起到了积极的促进作用。2006年的E3上，我们仅仅在地下一层的Kentia Hall展馆中看到了来自中国内地的上海久游网，以及TQ标识的天晴数码展台，而另一家生产游戏外设的来自广州的吉星公司的展台则没有任何中文标识，如果本刊记者不是看到展馆图中"Guangzhou Jetion"文字而上前攀谈，一定不会认为这是一家地道的"中国制造"公司。

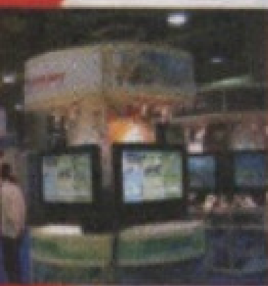

久游网王子杰


腾武杨震

我国台湾省游戏工会以及香港特别行政区的相关主管部门都组织游戏企业集体参展E3，风格统一的展台为世界展示了中国游戏企业的风采，但展台的规模都不大。

上海久游网的总裁王子杰认为久游网之所以参展E3，是为了将自主研发的的休闲音乐类网络游戏推向欧美市场，目前《超级舞者》已吸引了大批欧美的发行商前来洽谈。王子杰认为国产游戏不应该盲目从技术上或策划上跟风，应承认我们在技术方面的不足，所以，坚持特色游戏的自主研发是国产游戏的一条出路。"今后还将继续参加E3。"王子杰在采访的最后对本刊记者说。

在本届E3现场，本刊记者看到了大批来自中国内地游戏公司的负责人及工作人员，包括金山软件公司董事长求伯君、高级副总裁王峰，联众公司总裁鲍岳桥，上海第九城市副总裁沈国定，盛大网络策划中心总监李瑜，上海腾武公司总裁杨震等人，他们都以合作伙伴或访客的身份参观了本次的E3，大家普遍认为，今年E3的主题是3家巨头的次世代主机平台，而网络游戏以及手机游戏也都有了长足的发展。绝大多数国产游戏制作人承认，国产网络游戏同本届E3展出的网络游戏相比，有很大的差距。大家也都认为，韩国NCsoft及WEBZEN两家公司近年的发展令同行非常钦佩，为亚洲游戏企业走向世界树立了典范。







三大主机试玩体验

任天堂



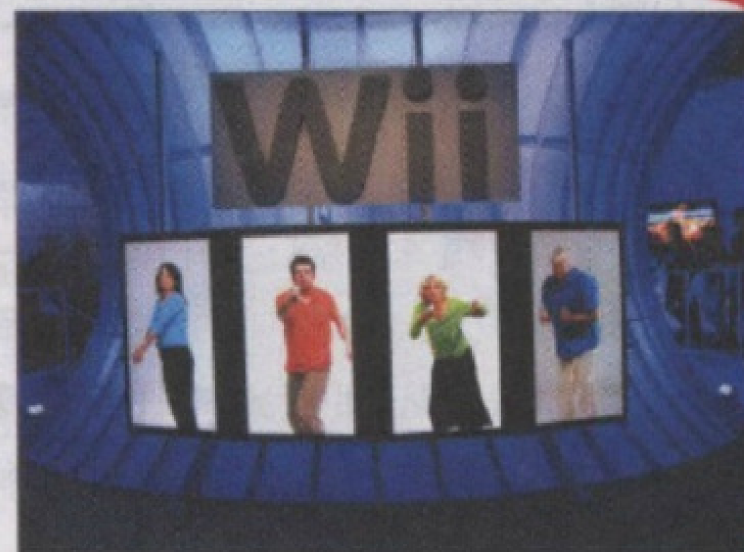
WII有多远？只要你等

任天堂的展台同他们所倡导的游戏理念一样，处处体现着创意和特立独行的风格，也许是在会前任天堂就已意识到WII的公布及27款游戏实际试玩必将带来一场观众的体验风暴，因此，任天堂占据了西馆中一处“显要”的位置，并与SONY同成为西馆中展位面积最大的两家公司。不过任天堂为了制造宣传效应，将巨型展台打造为环形封闭式，除了部分NDSL的掌机及游戏为开放式体验之外，真正的重头——WII却完全封闭在环形展台的内部中心区域，可谓吊足了观众的胃口。为了掀起WII的神秘面纱，感受WII的独特游戏概念，任天堂的展台从第一天起就排起了见首不见尾的长队，队伍将展台的外围几乎围了360度，创造了本次E3排队体验的人气纪录，观众集体体验到了E3史上“最漫长的一天”。

为了让观众在3个小时的排队等待中不会感到过分枯燥和寂寞，展台外围的墙面上还树起了几块大型液晶屏，“HI，你好吗？是不是很累了？WII的游戏肯定会让你精神愉悦的！”记者排队经过时，屏幕上一位漂亮的MM用英语对记者打招呼，着实令人一惊。原来任天堂在排队外围的墙壁上安装了摄像头和通话设备，并安排漂亮的MM与排队等待的观众视频交流沟通，倒也情趣盎然。屏幕上一个MM甚至对两个手持NDS利用WI-FI联机游戏的观众说“你们的水平还不错，我玩‘大合奏’的水平也不差”。



龙珠也将推出WII版

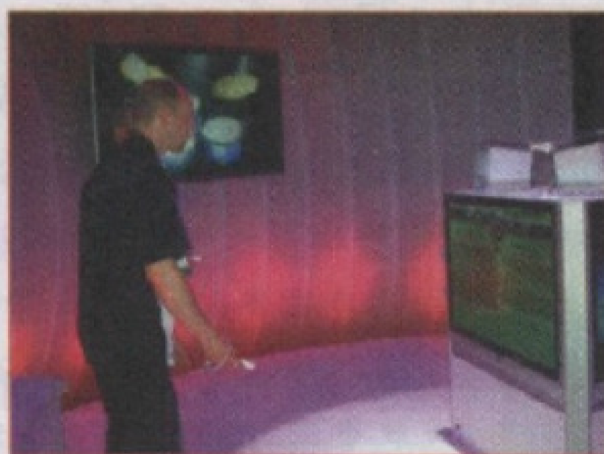


任天堂的封闭中心展厅的视频展示

3个小时后，记者终于进入了任天堂的中心封闭展区，在这片开阔的蔚蓝色基调的展区内，中心位置被布置成一个客厅的概念（又是决战客厅！），一个手持WII手柄，对着屏幕打鼓的工作人员吸引了观众的驻足：鼓声节奏密集，一场虚拟演奏结束之后，观众报以热烈的掌声。在任天堂的这个展区内，四周以辐射方式环绕展示了共27款试玩游戏，在2个小时的时间内，记者也仅仅体验了其中的约10款游戏。《网球》是记者最感兴趣的游戏之一，这款在任天堂发布会上压轴的体育游戏非常适合WII手柄的操作方式，在工作人员的耐心帮助下，记者与电脑进行了2局比赛，游戏非常容易上手，但由于初次体验，加之周围观众距离过近，导致在挥舞“球拍”时范围过小，经常丢球。但控制方面，手柄并不是对着主机，而是对着屏幕，猜想WII的手柄控制可能是通过蓝牙方式完成的。另一款记者较感兴趣的游戏是WII版的《瓦里奥制造》（Warioware:Smooth Moves），这个轻松诙谐的小游戏系列曾在GBA、NDS上推出，并有效地利用NDS机能、带有重力装置的游戏卡设计推出了《摸摸瓦里奥制造》《瓦里奥大回转》等极具创造性的游戏。在WII版的《瓦里奥制造》中，记者试玩的几个小游戏包括举哑铃、气筒打气、用剑去戳空中的气球、掌握一个扫把的平衡等，这些小游戏发挥了“瓦里奥”系列游戏恶搞的一贯风格，几乎全部利用手柄来完成，而每个小游戏之前，游戏都会提示你将如何利用手柄完成，手柄时而平放于手心，时而又要高高树起。由于WII手柄的全方位概念，相信正式推出的WII版的《瓦里奥制造》也会有更多的创意。另一款以音乐指挥为主的游戏则需要玩家像指挥家一样指挥一场《春之声圆舞曲》，指挥结束后还将有一个电脑的评价。在众多的试玩中，《塞尔达传说——含光公主》《赤铁》《玛里奥——太空》等游戏人气颇高，记者感觉，WII的最大特点在于充分利用了手柄的创造性设计，并与游戏完美的结合，比如驾驶飞机和汽车、钓鱼、回击怪物喷射的火球等，都让玩家真实体验感有了提升。在WII展台里，EA、KONAMI等知名厂商也为WII制作了众多第三方支持游戏。



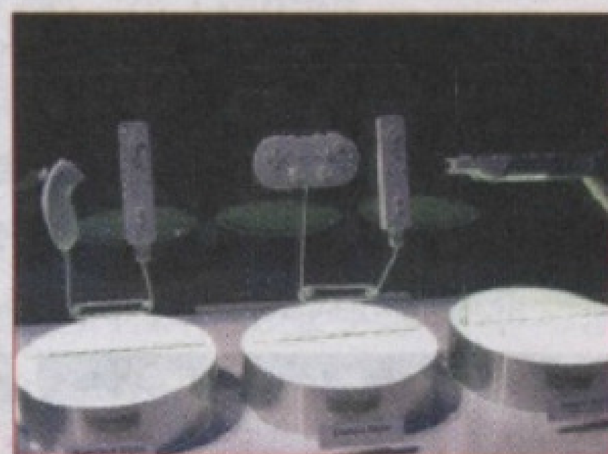
排队的时候你寂寞吗？



网球达人



人满为患



WII的其他外设

SONY



SONY的展台以PS3实际试玩为最大看点。但实际试玩的游戏中《源氏2》《战鹰》《高达》《GT赛车HD》《摩托风暴》并未给展台带来太高的人气，一是因为游戏起初的宣传和实际画面落差太大，二是PS3的展台中，提供试玩的游戏中，缺乏一线厂商知名大作的支持。





《最终幻想13》及《潜龙谍影4》最新公布CG动画猜想解析

在本届E3上，PS3究竟会展出怎样的游戏影像无疑是玩家最关心的。这一年来，即便再坚定的SONY拥趸也承认了SONY在去年展出的PS3版《杀戮地带》（KILLZONE）、《摩托风暴》等游戏影像只是预先做好的CG动画，那么本届E3上SONY将拿出什么作品来安抚玩家的心呢？答案就是《潜龙谍影4》与《最终幻想13》。



雷电在MGS4的视频中冷酷出场



FF13的女主角华丽亮相

在E3期间KONAMI公布了一段长达15分钟的《潜龙谍影4》影像，画面色彩基调与去年TGS时引发轰动的影像一致。从中可看出，本作的舞台设定在中东一带，故事将与一个叫做PMCS的佣兵联合组织有关，全世界没有独立军队的国家都会向这个组织雇佣军力来与无人兵器进行战斗，战争将要毁灭整个世界。而年迈的Snake将最后一次出山拯救世界。在这段影像中还透露出不少信息，例如Naomi说出Snake的生命只剩下半年，而在影像后半段还出现了Snake将枪口伸入口中，企图自杀的镜头。不过，最让人惊讶的是最后雷电的出场，并以近乎鬼神般的技巧战斗，影片在雷电说出一句“Snake，这次该我来保护你了”后结束，令人浮想联翩。在E3结束后，小岛秀夫接受采访时表示，本作中玩家只能直接控制Snake，其他角色将以NPC形式出现，看来是没可能亲手操作雷电了。另外，小岛也肯定了MGS系列将只在PS3上登场，不会出现在Xbox360和Wii上。从整段动画来看，游戏比前代产品而言，风格有偏日本风格的倾向。

《最终幻想13》的发布可以说是让支持SONY的玩家基本放下心来，这段动画的画面效果相当华丽，尽管其中掺杂了很多CG，但也有大量的即时演算镜头，足以显示出PS3的确拥有不凡机能。从这段动画中可看出FF13仍然延续着剑、魔法与科技并存的世界观，而这一作的女主角具有一定程度的中性美（难道SE的开发人员也受了XX女声的影响？），在战斗的控制上可能具有一定的动作元素。有FF13为PS3保驾护航，看来PS3在日本的发售前景还是比较光明的。此外，《天剑》是本次PS3展出可试玩游戏中表现最好的一款，细致的场景和流畅的动作赢得玩家一片叫好声。

Xbox360







微软的绿色概念展台主要用于突出Xbox360主题，并在展台的一个专用区域内集中展示了“Games for windows”的PC游戏。由于Xbox360已经先期发售，微软的展台在三大主机厂商中人气并不高。

最受关注的PC网络游戏

魔兽新世界

BLIZZARD ENTERTAINMENT



拥挤的《燃烧远征》试玩区

“也许你已经踏遍了千山万水，探索了所有洞穴，经历了无数浴血战斗。不过当危机到来之后，你才发现这一切可能仅仅才是开始”。

伴随着展台上方大屏幕传出的苍凉男声，无数的玩家将暴雪的展位包围得严严实实。这里不是占地面积最大的展台，却是整个展会中最拥挤的展台之一。从始至终都有玩家在试玩的电脑边耐心地排队等候、拍照留念。拜媒体证件的特权所赐，冰河得以在玩家进场前略早到达了还空无一人的现场，作为一名忠实的魔兽玩家抢先详细体验了《魔兽世界》的最新变化。

此次E3上暴雪展出的是《魔兽世界》1.11版“纳克萨玛斯之影”和资料片“燃烧的远征”的部分内容。其中1.11版主要在原来的基础上增加了大型新副本“纳克萨玛斯”和各职业新套装，此外法师的职业天赋也将经历比较大的调整，法师职业的玩家可获得一次免费洗天赋的机会。而资料片则是所有人关心的重点，其中的焦点是两个新增加的种族“血精灵”和“德莱尼人”，以及70级的等级上限。现场的30多台电脑上，暴雪的工作人员就血精灵和德莱尼人的不同职业，供玩家体验。记者在经历了接近5个小时的试玩之后，才将两个种族的所有等级所有职业全部体验了一遍。随后又在媒体开放房间内，作为有幸进入的中国唯一媒体，接受了《魔兽世界》高级制作负责人的亲自讲解。

从《魔兽世界》的历史我们可知道，血精灵原本属于联盟的一员。在合作对抗部落的过程中，由于领导者之间的冲突，最终血精灵成为联盟的背叛者，在纳迦种族的帮助下穿越传送门，来到破碎荒凉的外域安身。永歌森林（Eversong Wood）和幽魂大陆（Gohstland）是他们的新领地。

血精灵可从事6个职业：战士、法师、牧师、猎人、术士、盗贼。这有些类似于他们在联盟的亲戚暗夜精灵。由于对魔法的渴望，以及太阳之井的遗留帮助，他们拥有独特的种族天赋。分别为附魔精通：附魔技能+15点。奥术苦痛：2分钟冷却，沉默8码范围内敌人2秒。另外将法力分流获得的点数每点转化成20点能量/怒气/法力。魔法抵抗：全部魔法（火焰、冰霜、暗影、自然）抗性提升5。法力分流：从目标身上吸取50法力，并转化成一个奥术能量的BUFF环绕血精灵。可叠加3次。10分钟冷却时间。由于被遗忘者的首领席尔瓦娜斯是血精灵以前的银月将军，因此血精灵与部落其他种族的关系是“中立”，而与幽暗城则是“友善”。当然，与此相对地，在血精灵的职业任务中不可避免地要经历针对暗夜精灵和人类的PVP任务，这些任务也会带给血精灵额外的声望。“精灵的仇恨将是永无休止的”，暴雪工作人员如此对记者解释。



血精灵人物创建画面，进了小黑屋才能看见


血精灵法师走出新手村

德莱尼人是暴雪直到E3之前才公布的新种族。这个种族在“魔兽”系列游戏的历史上并不是主要角色，但也同样经历了战乱的苦痛（不过对“魔兽世界”历史熟悉的玩家就会知道，暴雪在这里的设定出现了一些矛盾，德莱尼人加入联盟与他们在历史上的地位有一些冲突。暴雪目前仍旧在修订当中）。在惨遭部落兽人的屠杀之后，幸存的德莱尼人乘坐飞船（没错，就是飞船）逃往遥远的外域。很不幸，一些已被魔法扭曲心智的血精灵攻击了他们的飞船，使得他们中途坠落。新仇旧恨使得

他们与联盟达成了协议，成为在外域对抗部落的主力。

德莱尼人的出生地在阿则米斯岛（Azuremyst Isle），位于暗夜精灵领域泰达希尔的西侧。由于空间传送飞船迫降于此，给当地环境带来了巨大变化，巨大的能量水晶散布于各处，土地变得贫瘠荒芜，看上去很像部落所在的杜隆塔尔领域。而德莱尼人的主城埃克罗达尔（Exodar）就在最大的飞船遗迹之下。



德莱尼人女性角色，目前还无法创建



血精灵的外域领土大致位置

德莱尼人可从事5个职业：战士、牧师、圣骑士、法师和猎人。由于他们的祖先艾瑞达人是魔法的精通者和热爱制作的工匠，因此他们的种族天赋如下。

Blessing of the Naaru：持续治疗能力，类似恢复术及回春术，效果能随着等级而提升。但该天赋只能在非战斗状态下使用，像喝水一样。

Heroic Presence：提升队友们的命中几率。

Gemcutting：珠宝加工技能额外增加15点。

Shadow Resistance：暗影抗性额外增加10点。

在现场演示中，记者看到德莱尼人还无法创建女性的角色。不过女性德莱尼人的造型画面也已放出。相信很快这个缺憾就可得到弥补。



浩瀚的外域空间战场



在天际飞翔的飞行坐骑

70级上限的新变化是资料片中非常重要的内容，因为这涉及到各个职业天赋树的全新设计和调整。不过在现场记者看到天赋树尚未有明显的调整。而暴雪也只是设定了62级的各种职业供玩家体验。众所周知，60级使得玩家不得不在各系天赋中进行取舍，选择加强性或者平衡性的设置。30/21是常见的选择。而现场增加的两点天赋已使得玩家可同时获得两系天赋的重要突破，在战斗中获得更多的优势。如果级别提高到70级，则增加的10点天赋必定会带来更多的变化。暴雪的讲解人员向记者承认资料片的天赋树会经历重大调整，并暗示可能会增加新的天赋。不过当记者进一步询问会不会是增加完全新的一个系天赋时，对方答：我知道很多，但我不能说。真是让人心痒难耐。

此外，新增加的专业技能“珠宝加工”也是众多玩家关注的亮点。这个技能类似于《暗黑破坏神2》中珠宝镶嵌的设计。除了能制作饰品外，还能给未来有插槽的装备安装宝石，现场展示的一柄70级才可使用的锤子，上面带有3个孔。玩家可选择不同的宝石镶嵌到装备中。讲解人员告诉记者不要单纯在意宝石提供的“最小/最大”值，而是需要研究不同宝石和装备组合为不同职业带来的加成效果。例如，护甲全部放入红宝石可额外提升战士职业的耐力，而同样放到武器上增加的就是攻击的命中率和暴击率。而黄绿蓝三色宝石在护甲、武器上带来的则是智力、法术暴击率、伤害/治疗提高等不同效果。镶嵌需要的贵重宝石可通过采矿获得，也可从珠宝商人手中买到。至于带孔的装备，则是通过Boss掉落和任务奖励获得。不过未来也有可能为珠宝加工师增添为装备开孔的技能内容。

最后记者还向暴雪方面提出了资料片与原作如何运营，数据是否能兼容的问题，可惜对方都没有给予明确答复。在采访暴雪全球玩家社区负责人时，该负责人表示暴雪在研发过程中，一直高度重视来自玩家的意见，尤其是中国玩家的意见，本刊记者问道：“暴雪在研发《魔兽世界》的资料片时，具体有哪些是听取自中国玩家的意见呢？”“比如说增加漂亮的种族要求——本次新增的血精灵，以及战场刷荣誉的问题，这些对于《魔兽世界》这款网络游戏的成功运营，是有重要帮助的。”



本次E3上，光荣的展台规模较小，与SE、KONAMI、NAMCO等其他几家日本知名游戏厂商相比，仅展出了PSP版的《三国无双2》以及《战国无双2》《致命惯性》等少数几款游戏，然而，真正的大作《三国无双BB》，却不对普通观众开放，仅有包括《大众软件》在内的少数媒体才能进入“小黑屋”，一窥究竟。那么，就让本刊记者第一时间揭开《三国无双BB》的神秘面纱……


光荣展台“貌不惊人”



松原健二向本刊记者讲解“无双BB”的宏大构想

光荣公司执行役员、研发4部负责人、网络游戏业务负责人松原健二专访

大众软件：很高兴在东京电玩展之后，再次见到您，我们知道您一直负责光荣公司的网络游戏业务以及新加坡光荣研发部门，请介绍一下目前《三国志Online》的研发情况。中国的部分玩家认为《信长之野望Online》操控不便，与原PC版系列游戏风格也有一些差异，而在《三国志Online》，将如何体现“三国志”系列游戏的一贯风格？

松原健二：目前新加坡光荣的研发部门已成立一年多，《三国志Online》是该部门负责研发的重点产品，目前进展顺利。应该说，光荣公司从制作首款网络游戏至今，已积累了很多经验，“三国志”系列游戏是光荣公司最知名的游戏产品之一，而游戏类型又属于策略类。在Online版中，游戏类型将以RPG风格为主，在体现高自由度的同时，融合策略成分。而游戏最终的目标是三国统一。

大众软件：据悉目前光荣公司的另一款网络游戏《大航海时代Online》已确定了中国内地的运营商，并将在近期公布，请介绍一下这方面的情况。游戏为何迟迟未能与中国内地网络游戏玩家见面？

松原健二：关于中国内地是否确定运营商一事，在此不方便回答。但可以透露的是，近期，光荣公司将公布《大航海时代Online》的首款资料片。至于游戏进入中国内地的时间比较晚，有多种原因，其他网络游戏也有类似情况。

大众软件：在本届E3上，我们有幸试玩了光荣公司最新的网络游戏《三国无双BB》，请问这款游戏的设计是如何定位的？与以往的网络游戏有何不同？

松原健二：《三国无双BB》是一款PC平台上的动作类网络游戏，并且与“三国无双”系列游戏的风格统一。我们在设计这款游戏时，首要考虑的是中国玩家，因为中国网络游戏市场近年来成长迅速，并且“三国”系列游戏在中国也有着较为庞大的玩家群体。由于游戏中动作成分非常重要，在设计时，是以服务器来做动作判断，因此在运营中，对网络的带宽要求很高，在日本是与通信公司Yahoo来合作运营的，预计2006年秋天首先在日本同玩家见面。

大众软件：有许多玩家认为，目前光荣公司的“三国无双”系列已陷入了一个固定模式，尽管各个版本都有不俗的销量，并且还推出了Xbox、PSP、NDS平台上的版本，但是，创新的成分越来越少，你如何看待这一问题？

松原健二：“三国无双”系列是一款以强调动作乐趣为主的游戏，它的前几代产品主要是在PS2游戏机平台上，因此容易使玩家产生一种“缺乏创新”的感觉，因此，我们这次特意在保持“三国无双”系列特色的同时，将“三国无双”引入到网络游戏平台上，也能给游戏研发提供更多的空间，希望能补充更多新的要素。平台选择不同，那么游戏设计的针对性也将有所改变，未来Xbox360提出的Live概念，也对游戏机平台上的网络游戏概念有所促进，我们也会考虑推出针对性产品。

大众软件：请介绍一下光荣公司网络游戏未来的策略。

松原健二：目前全球的网络游戏市场的中心是在亚洲，随着网络游戏的概念逐渐被全球接受，未来，光荣公司还将继续努力，扩大欧美网络游戏市场份额。也感谢《大众软件》对光荣公司的持续关注。


本刊记者冰河正在“无双乱舞”


松原健二负责光荣公司的网络游戏研发

DYNASTY WARRIORS BB

《三国无双BB》国内媒体独家试玩



BB的动作系统与单机版如出一辙



BB的画面素质在任何一款TV版“无双”之上

根据光荣公司研发4部藤重和博以及矶村胜吾先生的介绍，游戏将包括5种势力，可选择10种类型的种族和武将，并且和其他网络游戏一样，可进行头盔、武器、装备等的更换，而武器、盔甲均包含了经验成长的概念。举例而言，这些武器、装备的初始值一样，但在战斗过程中，武器、装备的数值将有提升，胜利后，获胜者的武器的成长上限还将提高。

在本刊记者试玩的游戏中，记者选择的人物为夏侯邦，对手为刘仁。战斗时间为20分钟，与游戏机版本的“无双”不同的是，在《三国无双BB》中，进入游戏画面后，双方势力范围及兵力将以小地图上颜色区分，而人物死亡后，会回到1级，一张地图上有2～3个复活点，在实际战斗中，记者感觉演示地图比游戏机版本中的地图略小，但操作感没有明显区别，画面也很流畅。在10分钟后，记者操控的夏侯邦已升到4级，屏幕显示技能为“副将强化”。光荣研发人员介绍，将来还会考虑加入骑乘系统，不同地图胜利目标不同，如果在规定时间内，双方未将对方消灭，则将以杀敌数判断胜负。当然，两名玩家在战斗过程中还可提前遭遇，如果将对方打败则提前获胜。获胜后，玩家可获得盔甲等战利品，盔甲不仅依靠战斗升级，还需要一些材料。人物、武器的最高级别为5级，但某些装备在附加之后，能达到更高级别。胜利后，武器装备会保留，如果一局战斗中有多名玩家参与（目前获知，一场战斗最多可由8名玩家参与），则会根据功绩来分配战利品。战斗时总体感觉来看，“无双BB”的模式很像游戏大厅房间约定战役的概念。

面对本刊记者对于游戏中“经济概念”的提问，光荣的研发人员解释说，游戏中金钱也很重要，武器、装备的升级都有可能用到材料，在一定条件下材料可通过玩家自己获取，也可通过NPC购买。目前有5种势力，划分为30座城市，在这些城市里，玩家将体验到类似其他RPG网游的概念，玩家可选择势力，并且可通过领取薪酬、打仗获得金钱，势力的强弱对游戏也有影响。游戏中，历史时期可由玩家造，一台服务器约容纳1000人，之所以没有多名玩家在一起PK乱斗的设计，是因为多人PK对于格斗游戏而言，很容易死亡。在试玩之后，总体来看，《三国无双BB》的设计理念与“三国无双——帝国”系列有些相似，也许，在设计“帝国”系列之时，这款网游的框架就已逐渐成型了。记者认为游戏如能按其设计初衷实现，将是一款非常出色的动作类网游，在2006年的秋季将再次掀起又一轮的“无双BB”热潮。

E3 Top 10 Industry Facts十大业界事实

（1）2005年美国电脑与电视游戏销售额增长了4%，达到70亿美元，从1996年以来，该销售额已翻了一番以上。（2）在美国，近6成的成年人都会玩电脑和电视游戏。（3）2005年，电脑和电视游戏软件一共售出228 000 000份以上，平均每个美国家庭买了近2份。（4）游戏玩家的平均年龄为30岁，并且已有多年的游戏经历。（5）游戏购买者的平均年龄在40岁左右，2005年，93%的电脑游戏购买者和83%的电视游戏购买者都超过18岁。（6）2005年美国售出的游戏中有85%被分级，它们被分为“E（Everyone）”级（适合所有人）、“T（Teen）”级（适合13～19岁青少年）和“E10+”级（适合10岁以上所有人）。（7）18岁以下的游戏玩家中，有87%的人说他们在购买或租赁游戏时得到了父母的同意，而89%的人说他们买游戏时父母也在场。（8）所有游戏玩家中有38%是女性。事实上，18岁以上的女性在游戏玩家群体中占据了相当大的比重，明显超过了17岁及以下男性玩家，后者所占的比例仅有23%。（9）2005年，50岁以上的美国人中有25%都在玩电视游戏，这个比例比1999年的9%有大幅增长。（10）44%的游戏者声称他们每周会玩一个小时以上的在线游戏。另外，32%的成年人会用无线设备玩游戏，比如手机、PDA等，而在2002年，这个比例仅为20%。

WEBZEN

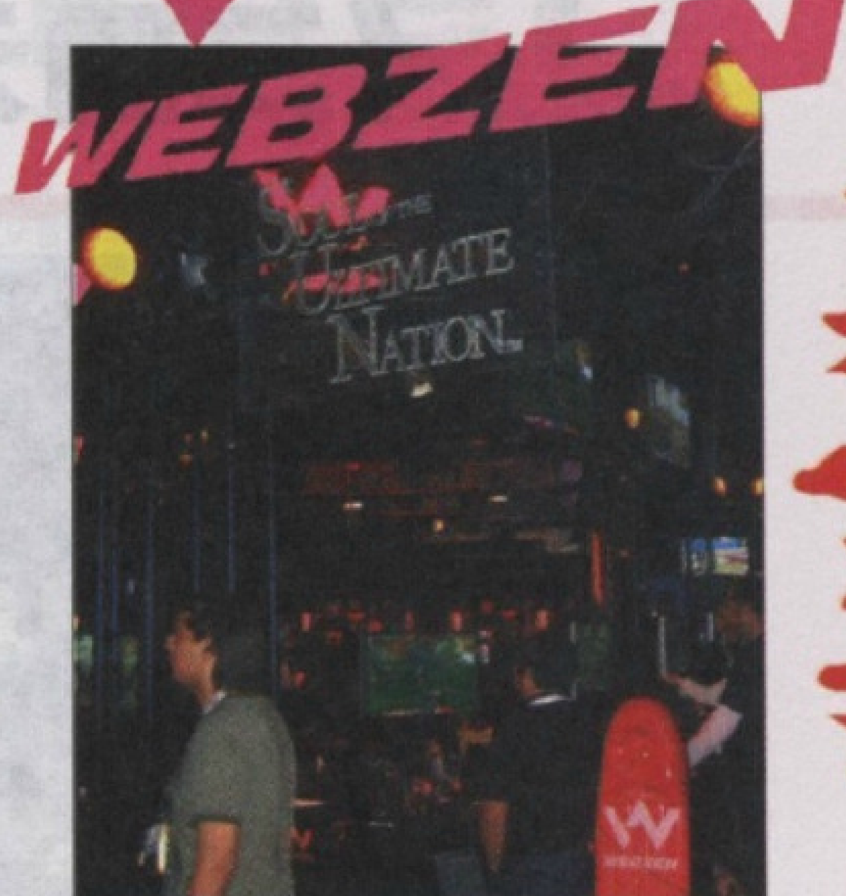
作为本次展会上两家最知名的韩国网络游戏厂商之一，WEBZEN的展台位于南馆一个醒目的地位，参展的游戏包括Huxley、《奇迹世界SUN》、Project WIKI等几款风格完全不同的网络游戏，可见，韩国游戏企业已不仅仅将目光放眼于亚洲。



Hulexy是一款欧美风格的FPS



WEBZEN的国际化游戏之路



WEBZEN展台SUN是其重点展示的游戏

Huxley这款采用“Unreal 3.0”引擎制作的网络游戏早在去年E3就已公布，在本届E3上还提供了实际的试玩，游戏将以FPS为主，同时融合一定的RPG成分，游戏将包括3个种族，玩家可通过中心城市组成公会，购买武器和车辆，并通过NPC接到主线任务或支线任务的方式进行游戏，从游戏的实际试玩来看，属于典型的西方风格，射击场面也十分火爆。看来，对于喜欢第一人称射击游戏的西方人来说，可选择的不仅仅只有欧美厂商开发的游戏。WEBZEN另两款游戏《奇迹世界SUN》、Project WIKI也引来了不少亚洲的记者和玩家试玩，同游戏的演示相比，WEBZEN展台的劲舞表演也是提升人气的重要手段，展台还提供了免费的可乐饮品，以及丰厚的奖品（满场随处可见挂着W形的发光项链以及背着WEBZEN标志充气气垫的观众），可谓将宣传手段用尽，不愧为本次展会上“最会推广的游戏公司之一”。



NCsoft展台上始终响彻着重金属摇滚

NCSOFT

作为韩国最大的网络游戏企业，NCsoft的展台在E3的现场非常抢眼，甚至斜对面暴雪展台的旺盛人气也未能完全抢走他们的风头。如果从音量和表演时间来算，NCsoft的展台不敢说全场第一，也是排名前列。大屏幕下的小舞台每隔一小时左右就会有各种表演，包括媚态丛生的舞蹈、惊险的火流星、吞火等。加上现场伴奏的重金属乐队，使得台下观众的情绪始终处于最高潮。

NCsoft的新作在今年E3上基本都提供试玩，其中最受关注的当然是网游制作大师理查德·加里奥特制作的Tabula Rasa。这已是该游戏第三次参加E3。相对前两年，此次提供的Tabula Rasa完成度相当高，画面上有着很大程度的提升，在游戏中可在第一和第三人称视点间切换，并可开启自动瞄准系统，使得初次上手的玩家也可很快沉浸于其中。从始至终都有玩家排队等候试玩，记者竟然未能找到机会上机体验一番。

《激战派系》在展出之前已在北美上市，不过在NCsoft展台也提供了试玩，可直接到互联网上进行游戏。虽然该作在北美网游业界非常受欢迎，但由于已发售，试玩者数量并不是很多，而且多为来自亚洲国家的玩家，记者本人就与一名越南玩家组队进行了20分钟的战斗。此外NCsoft展台还展出了一款名为Dugeon Runners的新作，是一款地牢探险型游戏，该作今年年初就已公布，是一款采用道具收费制的网游，游戏中的迷宫随机生成，大大增加了游戏的耐玩性。

整个展台的焦点是首次公开的Aion，这是NCsoft的国内制作室继《天堂2》后3年来的首款MMORPG新作，游戏采用了NCsoft自主研发的CRETEC引擎，游戏画面精致华丽，场景非常宏伟大气，而且在处理色彩丰富的场景时有更细致的表现。此外新增加的“组合技”攻击模式也颇有趣味，据现场工作人员介绍，游戏中的大团队作战具有更多的战术乐趣。不过在随后的试玩中，游戏还是体现出了一些问题，诸如攻击时出现无法自动调整视角、部分地形角色会被卡住、组合技释放过程中死机等问题。据现场的开发人员介绍，游戏至少在2007年才能与玩家见面。




《火影忍者》的欧美COSER



游戏的“随身看”设备

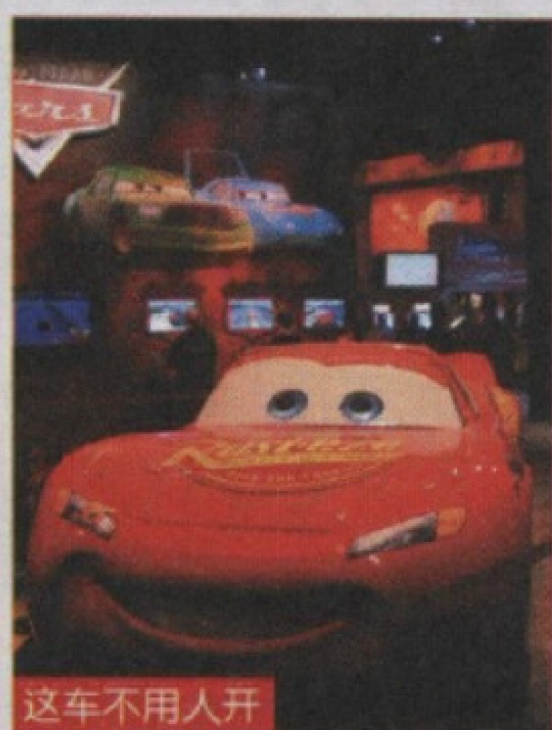

这是谁？




对手是泰森？



这年头，什么都ONLINE


这车不用人开


我的手柄是吉他


酷似PIZZA的键盘



手机游戏玩不累


赌城搬家

美国独特的僵尸文化


举杯邀明月——记者的午餐


行为艺术在E3




E3的广告狗

E3 2006 全景报道

Girl！ Girl！ Girl

虽然本届E3明确规定不许Showgirl穿着过于暴露，但是各个展台的美女们还是用种种媚惑的表情和动作让众多玩家流连忘返。谁说只有穿得少才能体现出性感呢？


手持注射器的美女，显然不是救命的天使……

↓为《加勒比海盗》游戏作宣传的红发MM




↑韩国企业联合展台的金发美女

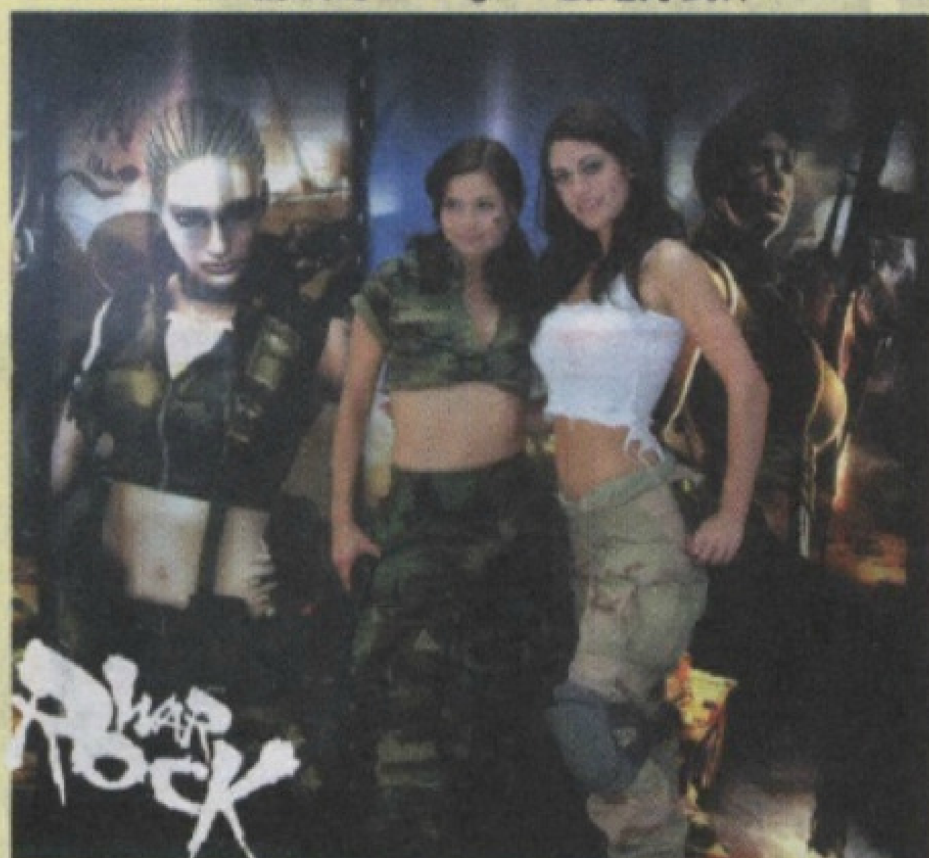

↑这个是正宗的护士造型，制服诱惑


↑美杜莎和娜迦，扮演得比神话中漂亮多了


←展厅门口发Showdaily的MM也一点不逊色


←别怕，这刀是假的，我们来合影吧

↓WARROCK游戏的Showgirl一副短打模样



←我的衣着清凉，眼神火热

↓麦当劳也移动——无线互联麦当劳MM



SHOWGIRL



↑WEBZEN展台上的火热皮衣持枪女



←↓Playlogic展台的娴静美女





↑据悉，这个身材火辣的美女刚过18岁……



↑车辚辚，人萧萧，美女刀箭各在腰

↓《街头篮球》的MM果然和“球”有缘



↑可爱甲壳虫靓车的美女司机





↑美女手持印章，难道合影要经过批准么？

↓育碧Showgirl的主题颜色同样是荧光绿





↑新加坡展台的亚裔MM，据悉来自北京



↑拥挤许久终于拍得美人回眸一笑

E3 2006：新起点

根据史料记载，世界上最早的电子游戏出现在1971年（另一种说法是在1962年），在麻省理工学院（MIT）学习的Nolan Bushnell设计了世界上第一台业务用游戏机，这个街机游戏的名字叫《电脑太空》（Computer Space）。而1972年，Will Crowther用当时最流行的DEC的PDP-10主机编写了一段简单的FORTRAN程序，从而成为最早的电脑游戏。从此之后，电子游戏和电脑游戏就沿着两条似乎平行不相交的直线各自发展，虽然间或会有各自主机平台上的作品由于热卖而出现移植，但多数时间会因为主机内部配置、键鼠与手柄的操作方式、显示器与电视画面效果差异等因素在另一群体中影响较弱。电子游戏和电脑游戏的玩家还是分成两个独立且边缘模糊的两个群体，沉浸在各自的世界。当然，对于一个真正的游戏达人，如我的同事8神经来说，PS系列、Xbox系列、PSP、NDS、个人电脑，这些都是一个不能少的。缺少了一项，似乎就不能称之为真正的游戏迷。

电子游戏的发展史上出现过几个转折关头。比如1976年10月，Atari发行了一个名字叫《夜晚驾驶者》的模拟业务机游戏，玩家需要扮演一个黑夜里驾车在高速公路上狂奔的疯狂车手。这是游戏史上第一个3D和主视角游戏，它用简单的透视效果（近大远小）来表现汽车的前进和道路景物后退的效果，尽管画面简陋却让无数人为之疯狂。因为它指出了游戏发展的一个趋势——个体化，主观化。它真正将一个虚拟世界中的所知所感按照人的感官和思维习惯展现在人的面前。再如其后“网游之父”理查德·加里奥特（Richard Garriott）和他的《网络创世纪》（UO），将人从孤立的虚拟世界中解放出来，社会性和交互性的拓展才造就了21世纪初的电脑网络游戏大淘金。

每年E3上，都有无数精彩的新游戏出现，画面艳丽，情节曲折，今年亦然。首个支持DirectX 10的3D射击游戏CRYSIS，微软Xbox上的大作《战争机器》（Gears of war）、比尔·罗伯带来的《地狱之门——伦敦》、成批出现的韩国3D网络游戏……但似乎以往的E3都没有如同今年一样，隐隐透出

未来游戏行业发展的新转折。微软擎Windows之力合个人PC、XBOX、手机三网归一的新战略，或者任天堂新主机WII对于游戏内容和控制方式的新拓展，都预示着游戏正在融合不同的平台，跨越传统的行为模式，制造出更新颖更深入的虚拟人生体验。而始终半卷珠帘的索尼PS3重点彰显的蓝光DVD和外挂硬盘，之所以备受质疑的原因，除了高昂的售价之外，就在于它与这种融合的趋势貌合神离。正像电影《骇客帝国》中所展示的那样，未来我们也许无法通过自己的感官分辨真实与虚拟的差别，一场格斗究竟发生在真实世界，还是在接受了电脑数据后发生在虚拟的格斗训练场上，对于经历激烈打斗、口鼻出血的经历者来说难以区分，也无需区分。重要的是，游戏将带给众生更繁杂、更广阔的人生经历。这也正是电子游戏或者电脑游戏能吸引众多玩家，常盛不衰的根本原因。

游戏制作大师席德·梅尔（Sid Meler）坚持他所制作的游戏永远把可玩性放在首位。在他看来，游戏的生命就在于交互性所带来的投入感。电脑游戏的画面永远也赶不上电影，音响永远赶不上唱片，如果它要生存下去，就必须抓住交互性这一根本要素。所以他的模拟经营类游戏作品尽管面临着网络游戏的强烈冲击，依然是单机游戏中屹立不倒的旗帜。当然，硬件配置只是制约游戏发展的瓶颈，决不是决定游戏发展的源动力。就如同卡马克永远自示的“我所想象到的东西，现在和未来的电脑永远表现不出来，可是人们喜欢的是我想象出的游戏，而不是更高速的CPU、更强劲的显卡声卡、更大的内存条。如果没有想象力，那些东西组合在一起有什么意义呢？”而小岛秀夫在《潜龙谍影》系列中通过战火硝烟透露出对人类相互之间及自身命运的种种抗争，使得这款游戏具有了《俄狄浦斯》般的华美悲剧气质，让玩家一代接一代不停手延续Snake的悲哀宿命。

在E3上，我见到了各种类型的玩家。有无视各种华丽画面直奔古老的街机《小蜜蜂》的日本女孩，也有在《战地2142》血战一小时后靠在N-Gage展区沙发上继续主视角射击游戏的德国大胡子，甚至还有安静地站在WII试玩队列中全身包裹严严实实的穆斯林女子。我曾尝试与他们沟通，寻找他们热爱游戏的理由。得到的回答五花八门：“我想重复小时候和弟弟在电玩店塞硬币的乐趣。”“我们德国人是两次大战的主角，我希望体会一下他们身处战斗的感觉”。“朋友和我说，这种行为和我们在家里跳绳是一样的，我想真主允许我尝试它”。然而所有的回答都指向一个根源：人在现实社会中所经所感的一切。这个世界可能很广阔，但他们总对那些曾感受经历过的东西感兴趣，无论是否得到，他们都希望在虚拟世界中再尝试一次。

记得生铁在《红白机20年》一文中曾写道：“你所留恋的游戏时代，不是别的东西，而是因为那可能是你最珍贵的东西，诸如青春、爱情、家庭……其实，你留恋的就是你自己。”是啊，对于一个白痴或家养的宠物狗来说，“挖地雷”和“魔兽”并没有什么分别，因为那不是他们所经历的世界。现在我们可能将拥有更精美的画面、更神奇的剧情、更奇幻惨烈的世界。不过，当我们日益沉浸在虚拟世界中，而与真实世界越来越疏远时，游戏在人生中会代表什么意义呢？

E3 2006，是游戏发展的一个新起点，但它通向何方，没人知道。
它的方向，需要我们这些人一起来决定。

英特尔杯CEG2006电竞联赛启动

■本刊记者 司马平安



国家体育总局的领导在CEG2006新闻发布会上介绍比赛流程

经过数月的精心筹备，CEG2006（“英特尔”杯全国电子竞技运动会对战类联赛）终于揭开了神秘的面纱，以改革后的全新姿态出现在人们的视野之中。可以说在经历了2004、2005两年的发展期后，进入2006年CEG的决心令整个中国电子竞技界为之侧目。据了解，今年CEG对战类联赛不同于以往两年，在充分研究了市场需求以及比赛形式的合理性后，决定在原来赛制的基础上作一些调整。首先是放弃了延续两年的主客场双循环制，取而代之的是全国分站赛，这样做既可迎合市场化和商业化的需求，更能贴近广大爱好者对电子竞技赛事的参与习惯；再者是在坚持以俱乐部为CEG重要组成部分的基础上，增设了外卡赛这一环节，这样一来CEG不再是职业选手专属的空中花园，而是彻彻底底零门槛的大众赛事，每个年满18岁的电子竞技爱好者都能踏上CEG为你铺下的星光大道，成为国家队成员，在虚拟的世界为祖国的荣誉而战将不再是梦想；其三就是加强了网络视频转播的力量，由于电视平台并没有对电子竞技这项新生运动提供足够强大的媒介支持，所以CEG组建了一支强大的网络视频转播团队，利用互联网传播赛事的影像资料，这在国内同类电子竞技赛事中处于绝对领先地位。目前CEG2006对战类联赛已确定为4站，首站地点选在北京，时间是7月9日至11日共3天，在此之前将在10个省市进行外卡选拔赛，所有适龄爱好者均可报名参赛，胜出者将集聚北京和10个CEG电子竞技俱乐部的职业选手同场竞技，以获得至高无尚的荣誉。届时广大爱好者即使不能亲临北京也不要紧，通过CEG的官方网站以及新浪、浩方等主要合作网站就可欣赏到清晰流畅的直播视频。英特尔在2005年与CEG达成了战略合作伙伴关系。经过一年的磨合期，彼此都对对方敬业的工作精神以及诚恳的合作态度感到十分满意，于是决定将这种强强联手的伙伴关系继续延续下去，以使在2006年取得更大成绩。同时国内著名电脑制造商方正科技、体育用品制造商爱乐的加入使得今年的CEG大赛如虎添翼，相信有了这些稳定的赞助后，2006年的CEG一定会有令人满意的突破。P



业界动态

盛大第一季度净利润150万美元 股票大幅上涨

盛大互动娱乐有限公司5月18日公布了截至2006年3月31日第一季度未经审计的财务报告。本季度网络游戏营业净收入（包括MMORPG收入和休闲游戏收入）较去年同期下降29.9%，较上季度下降0.7%，约为3.10亿元人民币（3860万美元）；本季度净利润约为1180万元人民币（150万美元），去年同期净利润为2.20亿元人民币，上季度净亏损为5.39亿元人民币。5月18日华尔街股市一开盘盛大股即表现活跃，当日涨幅最高达15%，成为当日最抢眼的中国概念股。

搜狐推出“2006斗神网络联赛”

继去年搜狐凭借跨服无差别竞技平台“斗神坛”为官方对战平台，成功举办了全国性网游竞技赛事——搜狐2005全国斗神挑战赛之后，5月下旬，搜狐又举办了《刀剑Online》“两岸斗神网络友谊赛”。比赛中，中国大陆服务器的竞技高手们与中国台湾省玩家连线进行切磋。同时，本次比赛也是为即将展开的“搜狐2006斗神网络联赛”进行热身。据悉，“搜狐2006斗神网络联赛”将以《刀剑Online》的单一服务器为参赛单位，在服内先筛选出一支以该服命名的参赛队伍，参加各分赛区的循环积分赛，最后角逐更高等级的荣誉。比赛详情可在http://bo.sohu.com/events/060425/查询。



2006年第一季度全球PC游戏销量排行榜

国外著名市场调研机构NPD刚刚公布了2006年第一季度的全球PC游戏销量排行。NCsoft凭借《激战》新篇章赚了个钵满盆满，顺利登上了销量冠军宝座；《魔兽世界》上市一年多仍表现不俗，继续保持良好势头排行第四，NPD预测随着《燃烧的远征》的全新登场，接下来数月《魔兽世界》的全球销量将狂飙；美国艺电是销量榜上的最大赢家，旗下的4款游戏入围前10，势头强劲。

以下就是前10名的排行座次：

（括号内为发行公司）

1.《激战——Factions》（NCsoft）

2.《模拟人生2——Family Fun Stuff》（美国艺电）

3.《上古卷轴IV——湮没》（2K Games）



4.《魔兽世界》（法国维望迪）

5.《模拟人生2——Open for Business》（美国艺电）

6.《模拟人生2》（美国艺电）

7.《汤姆·克兰西之幽灵行动》（育碧）

8.《帝国时代III》（微软）

9.《战地2》（美国艺电）

10.《星球大战——Empire at War》（卢卡斯）

《无限乾坤》正式推出Wap版

手机网游《无限乾坤》自2004年年底推出Java版至今，一直广受手游玩家们的关注，在几次重要的改进之后，玩家数量也有大幅提升。继前不久推出Sis版后，近日《无限乾坤》的开发商道隆科技又发布了游戏的Wap版本。只要玩家的手机开通了GPRS，并支持Wap浏览器，就可登录Wap版游戏。本次推出

的Wap版和之前的Java版、Sis版共用账号，虽然Wap版和其他版本在游戏表现形式上大不一样，但游戏内容相同，不会影响几个版本间的交流互动。目前，游戏的Wap版完全免费，玩家可登录游戏官网体验新版本。



电子竞技

第五届Plu电子竞技联赛开幕

5月8日，由中国玩家公会举办的第五届Plu电子竞技个人联赛正式开幕。作为一个新生的电子竞技赛事，Plu的前身是由一群来自民间组织者发起的全国星际个人联赛，通过两年风雨的洗礼，再加上独特的赛制与创新直播，Plu星际联赛已征服了所有星际爱好者，成为星际界最受关注的赛事。本届Plu竞技联赛在保留星际项目的基础上增加了广受欢迎的“魔兽”，每个项目各16人，参加者均为邀请的国内两个项目上最顶尖的明星选手。届时大家不仅可通过网站www.plu.com.cn，在每周一、三、五、七晚上收看到所有比赛的直播，还可通过大量精心为玩家准备的节目全方位、零距离感受明星选手以及Plu电子竞技联赛的独特魅力。

KODE5中国宣告启动

KODE5中国赛区预选赛即将开锣。组委会将在网吧、电脑卖场或专业电子竞技场馆设立报名点进行线下报名，报名时间从2006年5月29日至各地预选赛开赛前一天截止。报名选手必须满18周岁，更具体的报名地点将稍后在KODE5网站上公布。“能为KODE5中国赛区提供稳定高性能比赛平台，我们感到非常激动。”富士康全球市场经理Christin Wang说，“我们希望中国的玩家们有机会能直接看到富士康的产品对游戏体验的提升。”“作为世界上成长最快的游戏群体的大本营，中国是全球游戏革命的关键。”KODE5总执行长Lester Lau说，“热情的中国玩家们正在摩拳擦掌，通过和国内最受关注的主办商合作，我们有信心带给他们一场电子竞技的盛会。”



产品信息

《细胞分裂》新作中文版基本确定



《细胞分裂——双重间谍》在E3 2006上大出风采之后，开发工作也没有懈怠。除了游戏的开发工作顺利之外还有一个好消息就是《细胞分裂——双重间谍》将在国内发行，而其发行的版本极可能是简体中文版的形式。上海育碧本部的工作人员透露，《细胞分裂——双重间谍》的海外发行日期定为2006年9月，由于国内的游戏审核机制，国内版本的发行将稍晚一些。

属于完美时空的《梦世界》

■本刊记者 生铁


梦世界的官网已经开通

北京完美时空网络技术有限公司副总裁竺琦可算是游戏行业中经验丰富的“老人”了，当记者在北京见到他时，他正在筹备一款由祖龙工作室开发的网络游戏《梦世界》的运营准备工作。记者就这款新作对他进行了采访。

大众软件： 能谈谈《梦世界》这款产品的创意是怎样产生的？

竺琦： 我们最初的创意就是要制作一款结合中西方文化、形象可爱、游戏方式轻松的游戏，并且通过这款游戏为广大的玩家提供一个能展现个人梦想的舞台，最终通过游戏这个虚拟的平台实现那些现实中可能无法实现的梦想。《梦世界》这款全3D的游戏主要还是以Q版风格为主体，与写实唯美的《完美世界》有所不同，所以我们有理由相信在用户群方面能和《完美世界》达到互补的效果。

大众软件： 能谈谈《梦世界》的变身系统和假面系统么？它们能担当起区别于目前同类网游的重任吗？

竺琦： 在《梦世界》里我们有很多创新，而“七十二变”与“假面”系统则只是众多创新中的两个较重要的系统。在“七十二变”系统中我们加入了一个相互克制的理念，玩家在游戏中可得到一种变身用的道具，通过这些道具，玩家可在正常游戏或PK时变成指定的形态，同时获得该形态的属性加成，并且能对被克制的形态造成较大的伤害。而“假面”系统则是一个庞大的化妆系统，玩家可通过上千种道具来改变自己的形象，或可爱或妩媚，真正做到千人千面，与众不同。

大众软件： 祖龙工作室仍是《梦世界》的开发者么？能否介绍一下《梦世界》开发团队的情况？

竺琦： 祖龙团队仍然是这次《梦世界》的主要开发团队，目前开发团队正在不断扩大，实力也是越来越强，在今后的岁月里一定会为玩家制作出更多更好的产品来娱乐大众。

大众软件： 《梦世界》的3D引擎有什么特点？服务器能支持多少玩家在线？

竺琦： 《梦世界》采用的是自主研发的Element3D引擎的升级版本，可轻松驾驭目前大部分3D硬件技术，在保证画面质量的同时可有效降低游戏的配置要求。

大众软件： 能介绍一下《梦世界》的上市信息以及今后可能的收费模式么？

竺琦： 目前，我们预计在今年6月份进行内部测试，而公开测试的时间和具体收费模式还没有确定。

大众软件： 你认为网络游戏行业目前还算是朝阳产业么？

竺琦： 目前网络游戏行业比朝阳产业显得更加成熟，但依然具有非常大的潜力，而且竞争也很厉害。在这个时期我们要做的不再仅仅是为玩家提供更好玩的游戏，还需要更多地与玩家沟通，只有了解了玩家的想法，才能做出让他们喜爱的产品，这样我们才能更快发展。P


北京完美时空网络技术有限公司副总裁竺琦

《超女世界》预计6月份公测

上海尚禾互动娱乐有限公司首席执行官孙隽5月9日对外宣称：尚禾娱乐与第九城市共同出资打造的一款“超女”网络游戏，将在6月份进行公测，这款游戏预计总投入将达到1亿人民币。据了解，这款名为《超女世界》的网络游戏，目前已进入研发收尾阶段。“我们委托了一家本土游戏开发公司，目前游戏的整体框架已搭好。我们会做一个社区的概念，在这里，你可扮成李宇春，也可和李宇春赛歌，或让李宇春与今年的超女冠军PK，还可通过音乐跳舞晋级等。”这次合作，第九城市只负责游戏的销售网络与运营服务，拥有超女肖像版权的上海天娱传媒有限公司，则以提供版权的方式参与网络游戏的利润分成，以及游戏衍生产品的开发。

《霸王大陆》6月开始公测

由盛大网络免费运营，韩国NHN公司打造的网络游戏《霸王大陆》，于6月正式开始公开测试。《霸王大陆》“万人内测开拓新大陆”活动继4月30日开始以来共有1.5万多名玩家参与了首次内测，并且通过各种渠道提交了建议与意见5000多条，游戏也因此取得了不小的进步。期间更是获得了“新浪游戏本年度最受期待网游”与“北美最期待网游榜次席”的好成绩。

《刀OL》5月24日开始公测

《刀OL》在宣布重新代理运营一个月后，老玩家开始回归并自发组建团队招回玩家。他们放出口号，欲打造一款“玩家运营的网游”。为回报众多网游玩家对《刀OL》的钟爱，世界都有限公司于5月24日14点在全国范围内开放全面公测，同时宣布游戏将一直采取免费运营的模式。公测后大量韩国服务器、国际服务器玩家也陆续来到中国国内服务器，与国内玩家一起并肩作战。更多相关信息请留意《刀OL》官方网站www.kalonline.com.cn。



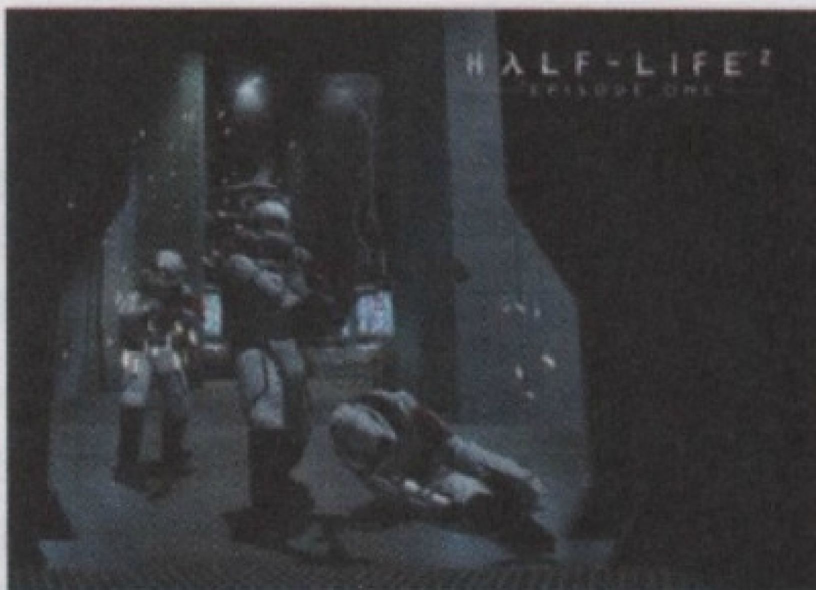
《鬼泣3特别版》将推出中文PC版



全球狂卖数百万套的《鬼泣》系列，在2006年7月份将要推出《鬼泣3特别版》中文PC版，这是本系列游戏首次登上电脑平台。本作完整收录了《鬼泣3》以及《鬼泣3》特别版全部内容。在《鬼泣3特别版》中文PC版中，玩家不但可操控但丁，同时还可操控他的双胞胎兄长维吉尔（Vergil）。与火热鲜红的魔人化但丁相反，同样是人类与恶魔混血的维吉尔着水蓝色服饰，与但丁一样拥有高度的战斗能力，他不仅可使用各式各样的魔具，也可像但丁一样采取魔人化姿态进行战斗。本作拥有4种不同的战斗风格，“枪手（Gunslinger）”、“剑圣（Swordmaster）”、“骗徒（Trickster）”与“皇家护卫（Royalguard）”，分别具备远距离、近距离、回避与防御等专长项目。

《半条命2》发售资料片中文版

《半条命2》资料片《半条命2——第一章》中文版于6月11日在中国台湾省发售。这款由Valve亲自操刀的资料片将以女主角爱莉丝为核心人物，而玩家所扮演的高登则会从时间的回廊中返回17号城市，挑战随之而来的无数谜团，包括高登的新任务、G-Man的真实身份、高登和爱莉丝之间的真实关系等。游戏中除了新的场景与武器，这些主要角色也会发展出新的能力，成为在游戏中冒险解谜的关键。那些“曾经”的敌人也会以更强的实力成为玩家的阻碍。本作的绘图引擎与物理运算系统也经过强化，加入最新的高变性距离照明（HDR）技术，将会真实地反映出人眼对光源的感觉，给予玩家更写实的环境体验。

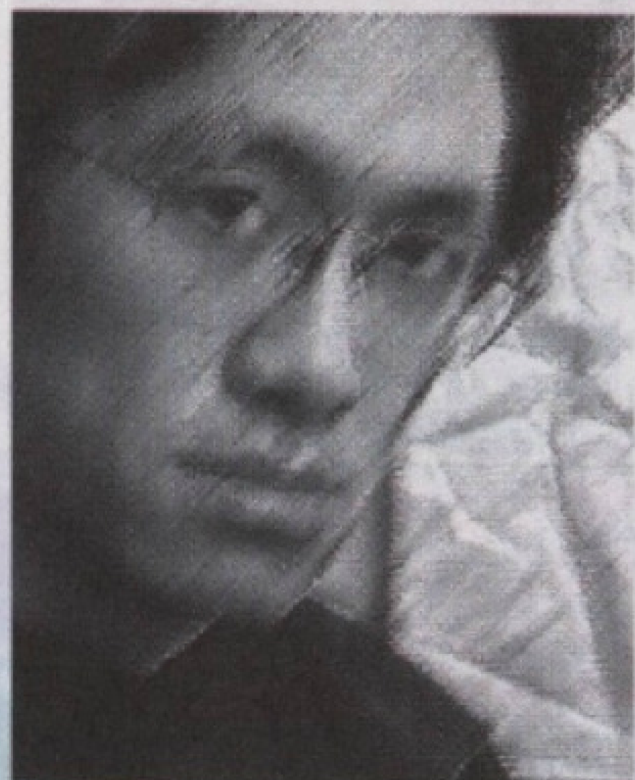


“2006三星电子杯WCG电子竞技大赛”的分赛区比赛经过激烈搏杀后，已然有部分赛区决出了胜负。哈尔滨和上海赛区晋级2006年度中国总决赛的队伍和选手已然确定（由于各地区报名参赛人数的变化，不是所有赛区都举行所有项目的分赛区比赛）

哈尔滨赛区		
《反恐精英》		
冠军：Newlife	亚军：HEGC	季军：Anything
《魔兽争霸III》		
冠军：吕傲丹	亚军：郭智勇	季军：修新雨
上海赛区		
《魔兽争霸III》		
冠军：吕彦超SoZ.Lyc	亚军：苏友超QCH[ATI]SYC	季军：朱明亮U.S.T-DJ
《星际争霸》		
冠军：孙一峰（F91）	亚军：沙俊春（PJ）	季军：庄传海（66）
《反恐精英》		
冠军：East One Nice.PM	亚军：T.R	季军：Aswan
FIFA2006		
冠军：李君	亚军：乐耀	季军：伍龙

今年《征途》不送礼 要送就送一百万！

■本刊记者 Littlewing



“今年过节不送礼，送礼就送脑白金！”上至80老妪，下至8岁孩童，只要是看过电视的人，对这句广告词就一定不陌生。不过，对于脑白金到底是个什么东西，有什么用，大家恐怕就不那么清楚了。其实，对于脑白金品牌的缔造者史玉柱来说，脑白金是什么并不重要，或许他只是一种媒介——他需要这样一个媒介，用于展示其营销手段。把不是白金的东西卖出白金的价格，这就是本事。保健品与其他商品最大的区别，就在于它的作用是隐性的——就算吃了它，你的身体状况没有明显改善，你也不能去告人家，这是保健品，不是药嘛。不过，现在史玉柱决定投身网游，并推出号称投资2亿美元开发的网络游戏《征途》。这对玩家来说，未尝不是一件好事，有财大气粗的老板支持，对我们本土网游开发将有多么大的帮助啊！

要说这做网游，一定得选最好的题材，雇美国设计师。做就得做最高档次的游戏。游戏里什么都不能少，最次也得看着跟星球大战差不多，什么外星人、婚外恋、黑社会、性变态，能塞的都塞进去。玩家进游戏就是皇帝，看见的就是自己的宫殿。每人配一个美女GM，见过林志玲么？说话特嗲的那种，玩家一打电话，甭管有事儿没事儿都得跟人家说：“先僧（生），我能给你一个永（拥）抱么？”一口地道的中国台湾腔儿，倍儿有面子。游戏里再弄个装备商店，装备都发金光，买个铁片儿就得几万美金。再建一个代练公司，24小时代练，就是一个字儿——贵！升一级就得花个万八千的，别的玩家都穿锻造的装备，左手倚天剑，右手屠龙刀，你要是穿一Boss掉的，你都不好意思跟人家打招呼。

你说这样的游戏，玩一天得花多少钱？——我觉得怎么着也得两千美金吧，2000美金？那是成本。4000美金起！你别嫌贵，还不打折。你得研究玩家的心理，愿意掏2000美金买装备的玩家，根本不在乎再多掏2000。什么叫成功人士你知道吗？成功人士就是，买什么东西都只买最贵的，不买最好的。所以，我们做网络游戏的口号就是“我们是赚有钱人的钱！”

4月21日《征途》公测第一天，官方就放出话来，6小时内，在线人数就达到20万，同时，各大游戏网站也纷纷刊登以“记者”口吻发布的文章，有一段文字尤为精彩：“为此，记者专门走进网吧，试图论证20万的可信度。记者在一个正在玩《征途》的玩家旁边坐下，‘《征途》同时在线人数有20万，你信么？’没想到，他毫不迟疑地回答：‘信。’他打开游戏中的‘帮会’界面说，‘我们帮会现在收满了人，一共有20个家族，每个家族有10个人，也就是200人，现在有一半人在线，就是100人。能占领城市的帮会有6个，肯定都收满人，这就是600人。其他大大小小的帮会还有10几个，再加上那些没有进入帮会的人，600人总有吧。这样一个国家就有1200人。一个服务器有10个国家，就有12 000人。《征途》现在的服务器超过20个，20万人怎么会没有？’”文中这位玩家在短短时间内就估计出《征途》的在线人数，实在是让人兴奋。我们的网游产业拥有对中国网游如此了解的玩家，又何愁不能日新月异？而与这位深入网吧调查取证的敬业同行相比，我也深感汗颜。

前不久，《征途》又举办了大型赠奖活动，奖金高达百万，对于曾开发脑白金的公司来说，区区百万自然是九牛一毛，众玩家欢欣鼓舞，只等天上掉黄金。《征途》已发布了两批中奖名单，没有中奖的玩家虽然心有不甘，却也能理解，《征途》公测第一天在线就有20万人，注册账号得有多少？中奖几率恐怕比买足彩高不了多少。然而，就在第二批中奖名单中，有近10人的名字竟与北京航空航天大学2005年录取名单上完全相同，不过身份证号码却完全对不上，而且这些同学完全没有参加过这个抽奖。正当诸多玩家为这个难以置信的“巧合”惊讶时，《征途》发布中奖名单的页面却被删除，不过，《征途》还是在Google、Baidu等搜索引擎上留下了痕迹，玩家通过保存的名单截图发现，《征途》MP3奖品名单上的20个名字，竟然有19个与山西财经大学2005届名单上的名字一模一样，连排列顺序都没有丝毫改变。《征途》送出的20个MP3实物奖品，竟然有19个被山西财经大学2005届新生获得！要说《征途》也真的是支持我国中西部教育，先给北京航空航天大学的新生重奖，又资助山西财经大学的学生，堪称中国网络游戏产业之楷模。此后删除中奖页面，想必出于做了好事不留名的考虑。

这还没有结束，记者找到了《征途》第一批中奖名单，其中MP3和128兆U盘获奖者的名字竟然与新华社记者证持有者名单上的名字重合，经仔细比对，记者发现，新华社记者证持有者名单上的30余名记者竟然悉数中奖！原来《征途》还曾投身媒体建设，记者立刻找到了“中奖”的新华社记者之一李煦，然而，李煦和他的同事们却从未玩过《征途》，难免会联想到社会上流行的中奖骗局。他们立刻致电《征途》客服表示抗议，要求撤下名单，否则有可能诉诸法律，控告其侵犯名誉权。可《征途》方表示，这是重名，中间名单中的名字刚好和30多位记者重名，纯属巧合。想到既然重名，不如将错就错，把MP3领走吧，对方又说，身份证号码不对，不能领奖。美国人写过一本叫做《复杂》的书，里面说了，什么事都有可能，猴子在打字机上乱敲，敲上几亿年也能敲出莎士比亚全集；无序的生命，经过无数巧合也能变成人类，那《征途》中奖名单和新华社记者、高考录取名单完全重合，也是完全有可能的嘛！所以，《征途》的百万大奖，一定已送到了那些幸运的玩家手里。我们坚信：“今年《征途》不送礼，要送就送一百万！”

1,000,000

上市游戏热报

■晶合实验室 转运

游戏名称 极地游戏 Polar Games

类型：体育
上市日期：2006年4月29日
制作／发行：Mac Play
推荐度：60

游戏包括高尔夫比赛和另类的保龄球比赛。保龄球比赛中，玩家要控制的不是日常所见的球体，而是你所挑选的角色。



游戏名称 天堂非洲 Paradise Sokal

类型：冒险
上市日期：2006年5月3日
制作／发行：Ubi Soft Entertainment
推荐度：80

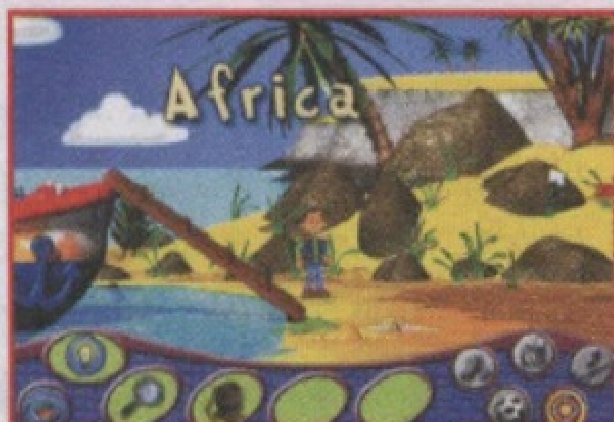
制作者十分注意赋予游戏厚重的文化底蕴。进入游戏后，玩家会根据剧情的发展，步步深入而发现事情的真相。



游戏名称 好旅程——企鹅先生的信 Great Journey：Mr Penguin's Letter

类型：冒险
上市日期：2006年5月16日
制作／发行：Rebelmind
推荐度：70

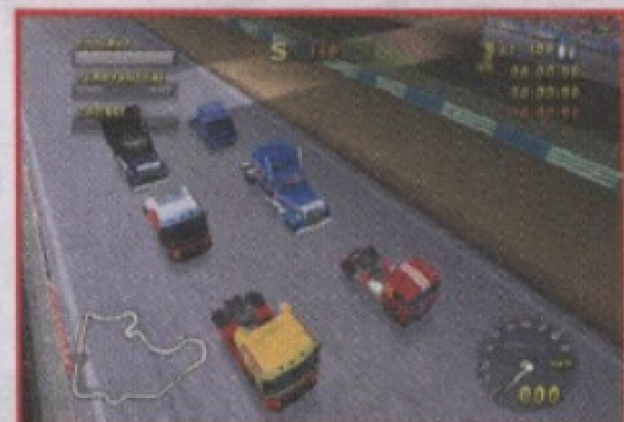
虽然发行商号称本作是一款老少咸宜之作，但笔者还是以为，本作更适合用于“培养孩子未来冒险精神”。



游戏名称 装载卡车竞赛2 Rig Racer 2

类型：模拟竞速
上市日期：2006年5月12日
制作／发行：Metro 3D
推荐度：75

本作让玩家体验的是操纵重型卡车飞奔在赛道上的感觉。无论是操纵还是碰撞带来的速度影响等都模拟得十分逼真。



游戏名称 永远忠诚之海军陆战队 Semper Fidelis Marine Corps

类型：动作射击
上市日期：2006年5月10日
制作／发行：Wings
推荐度：80



虽然是一款动作射击游戏，但在游戏中玩家需要运用多种策略与敌人周旋。本作支持最多125人同时联网对战。游戏的武器装备种类丰富，交通工具也高达百余种。每次进入游戏时，系统会随机分配给玩家一个任务，大大增加了挑战性。同时本作也支持条件定制功能，玩家可自由设定战场的昼夜和天气条件，例如风、云、雨、电等。

游戏名称 魔法门之英雄无敌V Heroes of Might and Magic V



类型：回合制战略
上市日期：2006年5月10日
制作／发行：Ubisoft
推荐度：92



之前公布的游戏截图已令“魔法门”系列的Fans们高呼神作，如今正式版面市自然博得喝彩声一片。虽然游戏的画面是玩家们推崇的，但本作不仅画面精致，对于系统的改进也令人感到惊喜。在本刊2006年第11期的“游戏试炼场”中，有对本作先前放出的Demo的第一手体验，在此不再赘述。

游戏名称 原罪前传——浮现 Sin Episodes：Emergence

类型：动作
上市日期：2006年5月11日
制作／发行：Ritual Entertainment
推荐度：85



作为前传，除了有一些在Sin中见过的人物外，自然也会加入新的人物、场景环境以及丰富的武器装备。至于画面效果大可不必担心，本作采用了Valve开发的《半条命2》的Source引擎强化版，以至于你会在游戏中看到一些似曾相识的场景。

上市游戏热报

游戏名称 篱笆墙外 Over the Hedge

类型：动作　制作／发行：Activision
上市日期：2006年5月11日　推荐度：90



这是一款有意思的小游戏。在游戏中，玩家可选择扮演浣熊RJ、海龟Verne、松鼠Hammy和臭鼬Stella四个角色。游戏的画面十分亮丽，而且角色造型、对白都十分搞笑有趣。不但有多个迷你游戏，还支持多人合作模式。本作是近期绝对值得一试的高品质另类作品。

游戏名称 赏金奇兵2——库珀复仇 Desperados 2：Coopers Revenge

类型：动作　制作／发行：Atari
上市日期：2006年5月12日　推荐度：90



简单地将其归结为一款动作游戏其实是不全面的，因为在游戏中，制作者融合了即时战略、策略和动作3种游戏模式，并且提供了第三人称视角和斜视角供玩家切换。斜角度视角适用于远距离射击，而第三人称视角则更适用于近距离搏斗。人物的动作性得到了增加，甚至会出现游泳、戴手铐和注射止痛药等行为。

游戏名称 X战警——官方游戏 X-Men：The Official Game

类型：动作　制作／发行：Activision
上市日期：2006年5月12日　推荐度：95



So……Cool！本作中玩家将可扮演金刚狼、冰人和外表可怕而内心善良的蓝魔鬼科特·华格纳。虽然金刚狼威武能打，冰人可造成大范围伤害，但相信没有人能抗得住扮演科特的诱惑——他的“心灵传输”技能令其具有抢占先机的优势。

游戏名称 国家的崛起——传奇 Rise of Nations：Rise of Legends

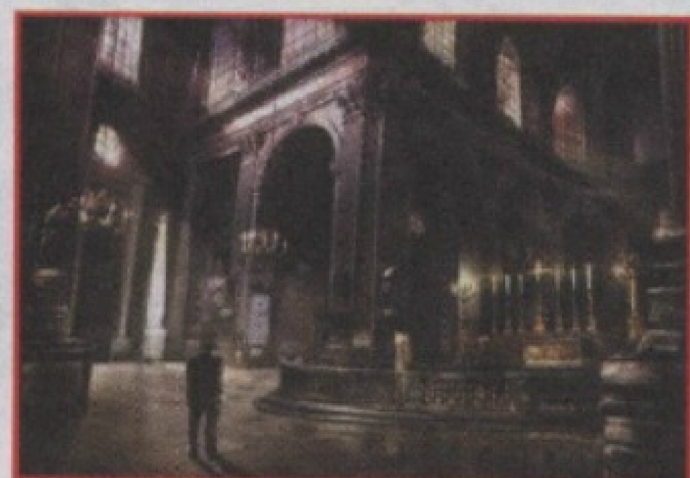
类型：即时策略　制作／发行：Big Huge Games
上市日期：2006年5月15日　推荐度：90

本作采用了新的引擎，游戏中的建筑、场景被描绘得更为精细。游戏方式和传统的策略游戏一样，需要先建立一个城市的核心，然后再围绕它建造各种功能的建筑以及军事单位，并且收集资源。不过由于本作是设定在一个奇幻的大陆上，各个国家的科技是一种古代和现代的结合体，所以游戏中也同样包括了现代的科技。也就是说，你会看到魔法和枪炮出现在同一时间里……



游戏名称 达芬奇密码 The Da Vinci Code

类型：动作冒险　制作／发行：2K Games
上市日期：2006年5月16日　推荐度：90

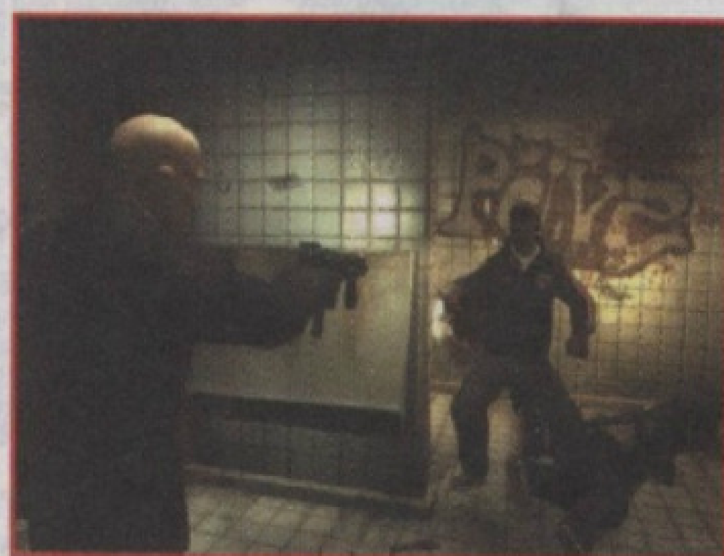


《达芬奇密码》被誉为“迄今为止最好的一部悬念小说”“众多的难解之谜构成一个令人着迷的神话”，所以人们对于游戏也寄予了厚望。既然以原著为架构，游戏的故事情节自然也与电影无异。不过游戏不仅会围绕原著中的各种神秘事件展开剧情，还融入了大量的知识、悬疑等要素，令玩家在游戏中随着环环相扣的谜团展开一段属于自己的冒险旅程。

游戏名称 终极刺客——血钱 Hitman：Blood Money

类型：动作　制作／发行：Eidos Interactive
上市日期：2006年5月19日　推荐度：90

被称为“杀手4”的本作，已与之前的3款作品有了很大的改变。如果说之前你只是作为一名“杀手”存在的话，那么现在你的双重身份中还有一个“被猎杀者”的称谓。鉴于敌人AI的提高，所以光头大哥不仅要及时完成自己的暗杀任务，还要小心其他杀手的突然袭击以及暗杀对象的随从发现你的踪迹。



敢问路在何方？

从《上古卷轴IV——湮没》说起

■贵州 yago（本刊特约作者）

继前作《晨风》之后，我的上古卷轴冒险从囚徒生涯再次开始。正当鄙人蜷缩在铁窗后苦苦思索如何重获自由时，一位面目可憎且衣着华贵的老胖子带着一帮全副武装的卫士冲进了我那间狭小的居所，他自称是本国的皇帝Uriel Septim，来这里本想从囚室中的暗道逃命，顺路也点拨一下我这个有缘人，为的是半小时后他要咽气时能顺理成章地委托我去帮忙寻找他的私生子来继承王位并维护世界和平。老家伙死后，我又经历了半小时与老鼠和地精的搏杀最终离开了这个不见天日的洞穴，成为40年来首位得以从皇家监狱中成功逃脱的囚犯。



美不胜收的野外景色



室内的布设比较呆板

对首次游戏的新人而言，游戏初期的地洞冒险并不是浪费时间，一路上不但可熟悉基本操作，还能逐步确定主角的种族、星座等重要属性，这些选择将奠定主人公出洞之后的未来。十大种族有男女性别和相貌毛发等外部特征差异，13种星座又能带来不同特性加成，如此之多的可能性让见惯了两三条发展路线便心满意足的玩家们大喜过望，再加上各种族职业的特有技能，如果有耐心的话反复玩个两三年不成问题。在这个实际面积为16平方英里的虚拟世界中，有1500位个性独立的NPC、六大公会、五大派系以及200多个能自动刷新的地宫洞穴等待着玩家以不同的面目去与之互动。即使不做主线任务也有很多可用于打发时间的乐趣，买房子装修、养马养狗、配制药剂、收集书籍与上古神器，这样庞大的世界观和空前的自由度在任何平台和类型的游戏作品中都是史无前例的。

然而，正当我欢呼着冲出洞口准备拥抱这个新世界时，一件意想不到的事情发生了——屏幕上的主角抬手迈步突然变成了慢动作！难道如此传统流派的RPG也增添了子弹时间噱头？不能吧，咱还没按什么键呢，看来是帧显率骤降的缘故。等到以个位数帧显率时断时续的画面略微恢复正常之后，我那英俊帅气寄托了本人无限厚望的虎人盗贼已失足跌入湖中溺毙！想不到，一代神偷侠盗宗师尚未扬名江湖就壮志未酬，两行热泪沿着本大人鼻翼“呼啸”而下……待到心神稍定，拉开机箱怒视那块伴我多年的FX5900显卡喝道：“奸贼，你坏我大事！还我虎虎来！”显卡的风扇叶片无力地滑动着逐渐停下，仿佛在嘲笑我的悲惨。一双眼睛与16扇叶片对视良久后，我终于瘫软坐地不起：“罢罢罢，今日且作休书一封，从此往后你我两不相欠，自择一处好人家去吧！”一片寂静中，无人应答。



一流水准的图像

又过半小时之后，虎虎重新

复活于最低视觉特效配置下的640×480窗口模式中，看着跌头撞脑穿行于Tamriel大陆的虎虎盗贼，原本打算笑傲江湖的多少雄心壮志顿时都化作一腔酸楚，这样的速度一旦遇上大规模混战那还不是坐以待毙？打开游戏光碟中的Readme文件，这才发现官方推荐的运行配置为GF6800/ATI X800级别以上显卡。悲呼，玩家之哀莫过于有游戏在眼前却无足够高配置流畅运行！我以龙与地下城诸世界、东土大唐、中土世界、西方雷音寺外加天堂地狱古往今来之所有怨灵强烈诅咒远在万里之外的Bethesda公司：为什么你要毁掉我的游戏乐趣？

ATI与NVIDIA两大显卡芯片厂商的激烈竞争带动了硬件市场的升温，这对PC硬件业来说是件大好事，但一年数代更替的超级速度却使玩家袋中的银子疲于奔命，也由此为PC单机游戏的衰落埋下了伏笔。不知从何时而起，显卡取代CPU和内存成为PC游戏玩家的最大痛处，动



可以采草制药

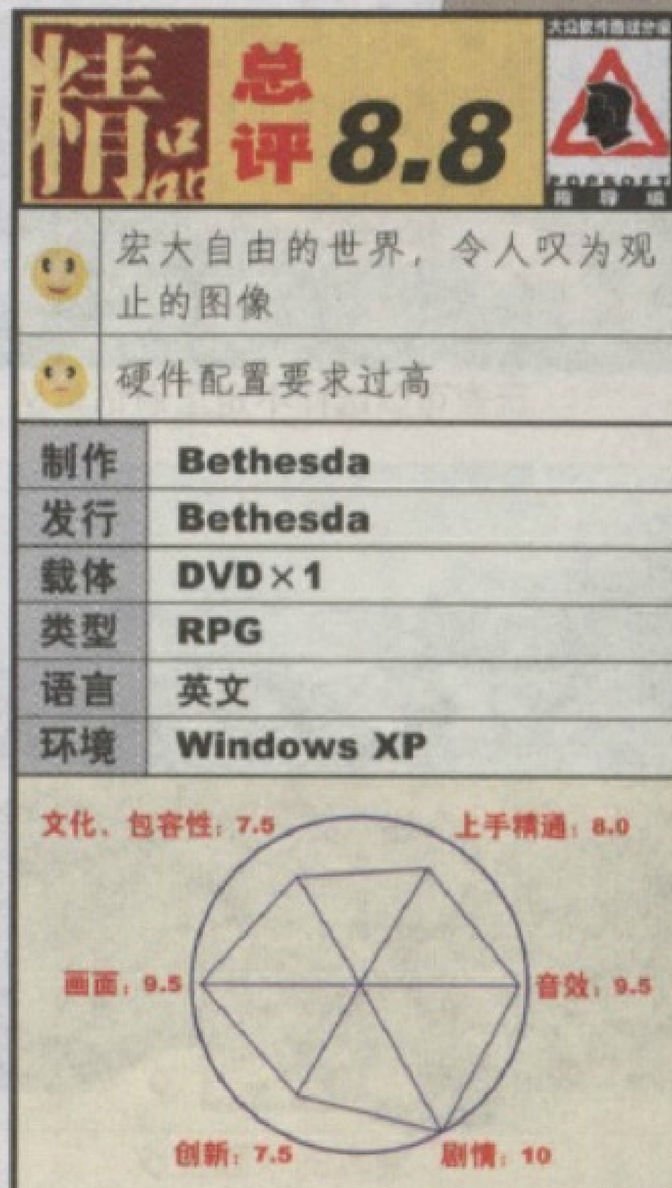

在崇山峻岭中提剑自助旅游

辄上千元的显卡顶多保持个一年半载的与时俱进，两三年之后就被踢入“历史的垃圾箱”。眼看这股潮流愈演愈烈，开发厂商还一家口气更比一家狂，Bethesda不是第一家也不会是最后一家，他们希望自己的作品能标新立异领衔潮流，成为鹤立鸡群之大作，现在他们果然如愿了，连能欣赏他们产品的消费者也如同凤毛麟角一般稀少。


竞技场中赌生死

一款PC游戏在推出后都会不断发布升级补丁校正种种错误，相比之下以DVD为媒介的家用游戏机就省事多了，开机游戏关机走人。从前PC游戏相对于家用机平台游戏还有一个高画质的优势，但当显卡更新换代的速度越来越快后，这个优势也变得岌岌可危。试想如果大多数人连流畅执行游戏的配置都达不到，高画质的享受又从何谈起？相比之下，各位什么时候见过新推出的PS2游戏需要玩家升级内存和显卡？有技术精英会罗列出PS2或Xbox在CPU或显卡芯片规格上如何落伍于当前主流PC云云，但这种纯数字的比较并不能解释PS2和Xbox拥有大批忠实信徒的原因，更不能证明PC游戏就比TV游戏有更高的娱乐性。

游戏的乐趣从来不与游戏机运算能力和图像华丽程度成正比，全世界迄今最普及的游戏不是《毁灭战士》而是《俄罗斯方块》，全美销量最大的游戏也不是《雷神之锤》而是《模拟人生》。所有这些都说明了一款真正出色的游戏并不需要有最前卫的画面，可是疯狂的厂商们依旧在这个怪圈中你追我赶，争锋DX 9.0之后力捧HDR，HDR之后又准备迎接DX 10，很少有人敢落在这支队伍的后面。于是PC单机游戏中多了一派时装秀分支：清一色的高配置强画面，上市之初轰动全球，3个月之后无人问津，最多有个别作品会被硬件技术员收为拷机测试之必备软件，真不知是厂商之悲哀还是玩家之悲哀。追寻这条湮灭之路的《湮没》带了个坏头，FPS游戏的奢侈之风在它的推动下继续涌入RPG世界，难道昔日重量级的RPG们都不可避免要走这条不归路？配置越来越高，能玩得起的消费者越来越少，最后的结果不言自明。



制作	Bethesda
发行	Bethesda
载体	DVD×1
类型	RPG
语言	英文
环境	Windows XP

经典RPG巨作的出路在何方？历史已给了我们解答。当年暴雪的《暗黑破坏神Ⅱ》推出伊始，众多菠萝迷对其粗糙画面表现大失所望，被1代的精致图像提高了胃口的玩家们纷纷谴责这是“逆时代的倒退”，但这一片骂声很快就消失在紧张激烈的战斗中。和所有暴雪的作品一样，《暗黑破坏神Ⅱ》让玩家们感到越玩越有趣，越玩越有内涵。事隔多年后的今天虽已有《魔兽世界》称霸江湖，但

暴雪官方战网上却依旧活跃着一帮《暗黑破坏神 II》的忠实信徒，与其说这是一种“倒退”还不如称之为不朽更贴切。

《湮没》推出后，它的各种第三方MOD也铺天盖地而出，其中最受欢迎的居然是显卡优化插件，拥有中档显卡的玩家通过安装这类插件降低或关闭一些奢华的视觉特效后才能以较流畅的速度执行这款大作。看到这里心中不禁有一种哭笑不得的悲哀。厂商把画面品质抬到了不食人间烟火的水准原本是为了向玩家提供顶级的视觉享受，但大多数玩家们却愿意抛弃这些享受换取游戏执行的流畅，绕来绕去兜了这么一大圈到底又有何意义呢？我相信以《湮没》的真正实力，哪怕它是一款2D游戏也决不会被埋没在众多的滥竽之作中，而且那样的话它的世界可做得更大，玩家的选择可更多，更低的配置也将带来更庞大的消费者群。但是，Bethesda没有这样做，也许他们坚信在自己作品强大的魅力诱惑下，玩家们都会义无反顾地掏钱升级显卡。

今年E3才刚落下帷幕，RPG界的另一位重量级巨人《无冬之夜2》就在官方网站上公布了最低配置要求，P4 2.4GHz、512MB内存以及5600Ultra/9500Pro以上级别的显卡，这道不高不低的门槛看上去似乎可让不少手头拮据的玩


玩家可以选择不走正道钻草丛


逼真的水面波纹


路遇牛头怪

家暗中松口气，但请注意这仅仅是最低配置而不是推荐配置。有点常识的朋友们都知道，这两者之间的区别有时能大到难以想象的地步。难道除了破财升级，我们就别无选择？

最后，我紧捏着从孩子明年奶粉钱里克扣出的3000大元，孤注一掷地准备去电脑城换成一块7900GT以满足自己灭绝人性的欲望。在路口一位玩友拦住了我：“干嘛呢？”


水下世界也毫不含糊

“7900GT，今天非跟它玩儿命不可。”

“看上什么游戏了？”

“我受够了，我要玩老头滚动条4（《湮没》之民间恶俗称谓），还有……今年底的‘无冬2’！还有好多好多大作！”

“那还不如去买台Xbox360，比换块显卡还便宜。什么老头滚动条4啦、无冬之夜2啦都有Xbox360版，还不用你劳心费神满世界去找什么显卡优化补丁。再说了，以后PC上的3D大作没有不出Xbox360版的。”

“画面？”亢奋之后显得有点虚脱的我从牙缝里蹦出两个字。

我朋友笑了：“自己去看看《古墓丽影——传奇》吧，Xbox360版那画面精美程度远超PC版了！你要真嫌钱多烧得慌，那我也不拦你。路怎么走，自己挑吧！”

攥着一叠人民币，我呆若木鸡伫立于街口，萧杀的寒风卷来几片黄叶轻落在我佝偻的背上。厂商大爷们挑了自己的路，那我是不是也该选择自己的路呢？电脑城对面，家用游戏机专卖店橱窗内，堆放的Xbox360包装盒上洋溢着生机盎然的绿色，黑胖老板双目中闪烁的摄魂目光此刻看来也仿佛夹杂了几丝人性的温暖，沿着那缕光芒我机械地迈出了第一步……

（注：本文仅代表作者观点，不代表本刊立场）

咒语力量2——暗影战争

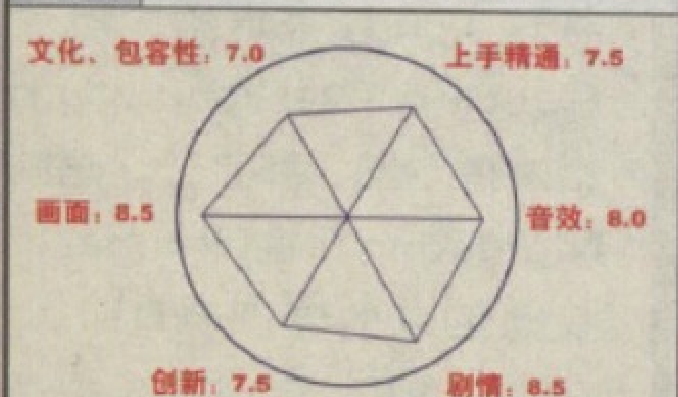
SpellForce 2 Shadow Wars

■游侠创作室 奥杰

自从暴雪公司推出《魔兽争霸III》，引领了RPG+RTS（角色扮演+即时战略）的风潮之后，很多游戏公司都在或多或少地进行着相同的模仿和尝试。其中，由Phenomic Game Development开发制作的《咒语力量》系列可谓众多同类游戏中的佼佼者。记得《咒语力量》一代共计有3部，分别是《秩序黎明》和两部资料片《凤凰之影》《冬之呼吸》。当初，游戏一经推出，便受到广大玩家的好评。RPG因素和RTS因素有机地融合，确实带给玩家一种新鲜有趣的游戏体验。如今，Phenomic Game Development经过精心打造，再次推出了《咒语力量2——暗影战争》。在游戏中，玩家将扮演龙族后人，为了揭开千年以来的龙族秘密，带领伙伴跋山涉水，历经诸多激烈战役，最终发现了令人意想不到的事实真相。在沿承前作风格和特点的基础上，《咒语力量2》增加了一些全新的设定，比如装备、魔法、技能等。特别是在即时战略因素方面，游戏中的种族增加至9个，分别是人类、精灵、矮人、兽人、巨人、野蛮人、黑暗精灵、石像怪和暗影族，让玩家在进行各种战役时，见到了很多曾出现在《魔兽世界》和《英雄无敌》中的熟悉面孔。

精品 总评 8.0

制作	Phenomic
发行	Jowood
载体	DVD×1
类型	即时战略
语言	英文
环境	Windows 2000/XP



配置要求	
CPU	Pentium4 1.8GHz
内存	512MB
显卡	128MB以上显卡
硬盘	3.22GB

序章

随着凤凰（Phoenix）的苏醒和圆环（Circle）的毁灭，符文战争（Rune Wars）也于教士会议（Convocation）15年后结束。遭受了圆环500年奴役的人们总算是扬眉吐气，过上了和平安宁的生活。可是好景不长，短暂的联合很快便被不同种族之间的争斗所代替。在光明联盟（Light People）加强边境防御和宣布全新法案的同时，一场内战正在黑暗种族（Dark）地区激烈地进行着。巫士Nazshar为了获取暗影族神奇的力量，意图让黑暗精灵族和暗影族联合起来。他在巫术学院的儿子Toth

Lar和妻子Sorvina的支持下，成了黑暗精灵族的统治者，并且公然与暗影族签定了协约。可是，许多黑暗精灵族人不愿与外族人联合，尤其是与臭名昭著的暗影族联合。在Dracon Craig Un'Shallach的领导下，反抗军与Toth Lar的部队进行了长期战斗。然而，Craig的部队很难与暗影族的力量抗衡。或许，Craig应该请求符文战士（Rune Warrior）的帮助，但如今的符文战士已失去了往日的力量。当Toth和暗影族的大军兵临城下时，Craig让女儿Nightsong逃往人类王国寻求帮助，然后自己冒着腾空的烈焰和巨石，翻下城墙，杀入了敌群……

第1幕 暗影之舞

第1章 回家

我是龙族的后代，一个勇猛的龙族战士。因为祖先炼金术士Malacay曾救过巨龙Ur的性命，作为回报获得了巨龙之血，所以族人能长生不老，并且可让死去的人复生。其他种族的人将我们称作Shaikan，既表示敬畏，也带有不信任之意，相互之间从未来往。不管怎样，我们生活在光明种族和黑暗种族边境接壤的地方，不受他们的管束，自由自在地过活。

这天，我与好朋友Bor外出归家。城堡中将要举行一次庆典，我们要赶快带上姐姐Lya去参加。路上消灭了一些狼和蜘蛛，来到Lya家门口，发现Lya倒在山坡下的血泊中。Bor急忙施展血祭仪式，救起了Lya。我则施展召唤魔法，将Lya召唤到房前。

提示： 1.队伍中的伙伴死亡后，点击死亡伙伴的头像，其他伙伴头像下面出现复活魔法标志。使用魔法，可复活伙伴。

2.当玩家使用传送石（Journey Stone）传送到其他地点后，点击其他伙伴头像，自己头像下面出现召唤魔法标志。使用魔法，可将伙伴召唤到身边。

与Lya交谈，得知她遭到了一些黑暗精灵的袭击，而且这些黑暗精灵比起以前接触过的更为冷酷。Lya猜测他们可能是一个庞大组织专门训练的杀手。于是，我们决定尽快赶到城堡，将情况报告给族长。

顺着熟悉的小径向前走，看到几个黑暗精灵正在攻击另一个黑暗精灵。我急忙冲上去，干掉了以多欺少的家伙，用我的热血复活了遭受攻击的黑暗精灵。与之交谈，了解到她叫Nightsong，攻击她的黑暗精灵是暗影协约（Shadow Pact）的成员。如今，大批黑暗精灵部队和暗影族部队正朝着西北方向挺进。那里正是我们的城堡呀！我和伙伴们决定立刻点燃狼烟报警。带上Nightsong，迅速赶到狼烟所在地。打倒几个敌人，点燃狼烟。可是为时已晚，大批敌人已杀入了城堡外围的村庄。这时我突然想起附近有一个人类王国的前沿哨所，他们或许能帮助我们抵御外敌。



提示： 1.游戏中的主线任务在小地图上标记为黄色的⊙，支线任务标记为黄色的●和白色的●。

2.头顶惊叹号的角色提供主线任务，头顶问号的角色提供支线任务。

来到哨所，与卫队长Wulfger交谈，他同意帮助救援村子。于是我急忙指派工人分头采集银矿和石头，然后建造铁匠铺，招募了5个士兵和5个弓箭手，快速赶到村庄，摧毁敌人建造的防御塔，消灭正在屠戮村民的敌人。而后，我进入城堡，与族长Thora交谈，她让我带着Nightsong去找巨龙Ur商量下一步的对策。


准备建设营地

提示： 1.使用鼠标左键双击某个兵种，便可选中周围全部相同的兵种。使用鼠标左键双击英雄，便可选中全部英雄。

2.使用鼠标右键点击英雄头像，便可快速切换到英雄所在的位置。

顺着坡道向上走，找到栖息于要塞顶端的巨龙。与其交谈，Nightsong向他讲述了一部分黑暗精灵与来自另一个世界的暗影族联手，正在图谋进攻人类的光明世界，为此她要尽快将这个消息告诉给人类王国。Ur似乎对Nightsong的话深信不疑，并且让我陪同Nightsong前往Norimar，找到巨龙的老朋友Baron Ortbrandt，让他派人护送我们将黑暗精灵发动袭击的消息告诉King Ulf，然后带着援军返回城堡进行救援。

第2幕 危难中的家园

第1章 传信

尽管家园的危难迫在眉睫，但我必须听从巨龙的指示，带着Nightsong赶往Norimar。从传送门出来，身处风壁山中（Windwall Mountains），目的地是山顶的猎鹰城堡（Falcons Castle）。顺着山路


干掉圣火前的不死怪物


巨大号角跟前的激战

向前走，干掉一些骷髅。在前面的营地遇到一队士兵。与队长Rottgar交谈，得知一个亡灵巫师打开了亡灵墓穴（Vault of the Undead），并且用魔法封住了猎鹰城堡的圣火，使得部队无法与不死怪物进行战斗。Rottgar恳请我消灭圣火前的敌人，重新点燃圣火。

顺着Rottgar身后的山坡走上去，发现了圣火柱跟前的Adept和几个骷髅。干掉他们，重新点燃圣火，再次与Rottgar交谈，他说前往城堡的路上还有3处圣火，必须将它们全部点燃，否则无法进入城堡。另外，他不知道自己在与不死怪物的战斗中能否生还，委托我将一封家书转交给他的未婚妻Solvieg。

带上Rottgar提供的几个士兵，继续沿着山道向上走，先后点燃了城堡外围的3处圣火。不过在城堡附近干掉几个骷髅之后，我从一具尸体上找到一本日记，上面记录着死者与Solvieg和Rottgar之间的一些感情纠葛。其中最让人气愤的是Rottgar竟然因为私人情感问题，隐瞒不死怪物发动袭击的消息，假借不死怪物之手杀死了自己的情敌。

进入城堡，我找到了Solvieg。将Rottgar的家书交给她，同时也将Rottgar间接杀人的情况告诉了她。Solvieg感到既难过又气愤，她让我将Rottgar的所作所为转告给她的父亲武器大师Uland（Weapons Master Uland）。顺着道路向上走，找到Uland。与之交谈，他让我将Rottgar所犯的错误告诉Ortbrandt男爵，并且送给我一样不错的武器。另外，他还请我帮忙寻找两个失踪的学徒Inga和Rolf。

进入城堡西南的院子，我向士兵队长讲述了黑暗种族正准备进攻光明种族的情况。这时探子报告，大批黑暗精灵部队杀到了山脚。士兵队长怀疑我和Nightsong将敌人引到风壁山。幸好Ortbrandt男爵及时出现，他说只要我们能吹响先前上山途经的一处巨大号角，就能封锁山路，阻止敌人杀到城堡。于是我们不得不按原路返回，干掉敌人零星的先头部队，吹响了半山腰的巨大号角，巨石塌落封锁了山路。

再次与Ortbrandt男爵交谈，他对我成功封住了山道表示赞赏，并答应派他的儿子Falkmar随我一同前往人类王国向Ulf King报信。另外男爵还让我护送一支补给队伍前往Rushwater Downs的Lyraine，将补给物品交给那里的行政官Matricus。不过由于城堡外围不死怪物四处横行，补给部队行进艰难，男爵决定将城堡西南面的一处要塞交给我，以便招募部队，对付不死怪物。在离开院子之前，我没有忘记将Rottgar的过错告诉男爵，让他得到应有的惩罚。

随着Falkmar来到城堡外面的基地，我指派工人快速采集石头和银矿，同时建造农场和铁匠铺。招募了15个骑弓兵后，我带领部队顺着山道一直杀到骷髅的营地，将不死怪物全部消灭干净，并摧毁了敌人的陵墓。接着继续前进，在岔道口朝东北方向走，先后找到了Rolf和Inga，让他们赶快返回城堡，然后回到岔道口，朝东南方向走，找到传送门。来到Lyraine，Falkmar告诉我这里已被钢铁风暴（Iron Storm）部落的兽人围攻了一段时间，现在必须杀出一条血路，将补给部队带到行政官那里。

顺着道路向前走，干掉冲过来的敌人，同时保护好Flakmar的安全。穿过石桥后，我们遭到了峡谷两侧敌人弓箭手的袭击。于是我急忙带领伙伴冲上山头，在补给部队到达峡谷之前消灭弓箭手，以确保补给部队免遭伤害。

一路杀到城堡前，消灭正在进攻的兽人，与卫队长交谈。接着进入城堡，向西走，找到行政官Matricus，将补给部队交给他。与其交谈时，一个卫兵报告Cedrik队长在战斗中阵亡。Matricus叹息自己部队中已没有可用的指挥官，并且请我担任临时指挥官，前往城堡东侧的哨所，招募部队抵挡


护送补给部队上路

敌人的攻击。另外，他还让我看守好城堡东南面Connach村落中关押的兽人部落萨满法师。离开城堡，来到哨所，我像先前一样，立刻指派工人收集石头和银矿，然后招募部队。很快我集结了一股小部队，让他们赶到东南面的Connach村落。一部分人看守好兽人法师，另一部分人则顺着山道

向北走，埋伏在山坡上，拦截从这里经过的兽人部队。等到招募了15个骑士和一些骑弓兵之后，我带领大部队顺着道路向南走，干掉沿途的敌人，然后朝东北方向转，与先前埋伏在山坡上的部队会合，冲击东北面的兽人营地，将那里的敌人全部消灭。


杀人蜘蛛窝

返回城堡，再次与Matricus交谈，他说对付黑暗精灵和暗影族除了需要人类外，还需要精灵和矮人的帮助。如今，通往精灵居住地的传送门魔力已减弱，无法继续使用，必须到Old Order Stronghold找到传送石（Portal Stone），才能让传送门恢复魔力。从城堡北门出去，来到交叉路口，向西走，碰到Dr.Mauser带着3头黑熊。干掉冲过来的黑熊，惹怒了Dr.Mauser。这个家伙非常难缠，幸好凭空冒出一个奇怪的老头Professor Twiddle，帮助我们打倒了Dr. Mauser。接着我们返身向东走，然后向北转，来到一处墓地模样的所在。这里就是秩序黎明的遗迹（Ruins of the Order of Dawn）。干掉5批骷髅，拿到传送石以及由魔法师Rohen撰写的4本有关传送门的魔法书。而后顺着来路向西走，找到通往Sevenkeeps的传送门。

从传送门出来，遇到卫兵Gerbrand，他警告我Sevenkeeps城堡外面有很多危险的生物，一定要多加小心。顺着道路向前走，干掉沿途的蜘蛛和黄蜂，从南门进入Sevenkeeps城堡。沿着街道一直向北走，来到城堡中心的王宫。与King Ulf交谈，他说城中如今正在流行瘟疫，幸存的部队仅够保护城堡的自身安全，无暇顾及其他事情。另外，由于Norimar的道路先前已被封堵，要想返回我的家乡Iron Field，必须向东穿过Needle境内兽人部落的巨大城堡Bulwark，但通过的几率微乎其微。对此，我和Nightsong都感到非常气愤。原以为会得到人类王国的帮助，但是这个家伙竟然如此对待我们。这时一个奇怪的声音在我耳边响起，同样也是在表达愤愤不平之意。眼看形势就要闹僵，幸亏Einar将军从中调解，国王决定将Westguard（可选地图，有一些支线任务）作为封地赏赐给我，算是对我千辛万苦赶来送信的感谢。

这个老家伙真是小瞧我，我不稀罕他的封地。与Nightsong交谈，她对国王的表现失望至极，决定暂时离开我，寻找其他方面的帮助。接着与Einar交谈，他说自己是来自Nortander的特使，曾听说过我的事迹。另外他还提到要想顺利通过兽人城堡Bulwark，必须得到矮人投石车和精灵长弓手的帮助，否则无法对付兽人的防御工事。如今，尽管人类和矮人及精灵的联盟不复存在，但矮人王国Underhall的特使Jandrim就居住在宫殿东北面的矮人区，我可找他请求帮助。

第2章 矮人王国的投石车

离开Einar，我来到城堡东北面的矮人区（Dwarven Quarters），发现Jandrim已醉倒了。与旁边的Jared交谈，得知由于传送门失去魔力，Jandrim无法返回矮人国。他非常担心父亲的安危，因此每天酗酒。不过Jared提到使用Bitter Lye和Crystal Vial能制作醒酒药，让Jandrim恢复清醒。来到城堡西北面的寺庙区（Temple District），与大祭司Alastar交谈，他说让我先替他们做一些事情，然后才能得到他们的帮助。没办法，来到Journey Stone旁边，与Priest Calius交谈，他说城中流行瘟疫，请我帮忙寻找一些草药，以便配制出治疗疾病的药材。好在这些草药并不难找，我分别从城内城外找到了牧师所需的草药，交给Calius，他非常高兴，告诉我已将我的帮助转告了大祭祀。再次与Alastar交谈，我拿到了Bitter Lye。

提示： 1.Calius需要的草药是随机的，Sevenkeeps城内城外一共有十几种草药，都标记为齿轮图案。建议探索地图时将草药全部拿到，这样可轻松完成任务。

2.寺庙区、法师区、士兵区、商人区和手艺人区公会首领提出的必须先为他们做事才能得到他们帮助的要求，只要完成该区其他人交给的某一个任务即可满足。



接着，我来到手艺人区（Craftsmens Quarter），与公会首领Cardogan交谈，同样还是要先替他们做一些事情才能得到他们的帮助。与旁边的Thoya交谈，她说城镇北面矿区中的石头变活了，让我去消灭它们。于是我来到矮人区的西北角，杀死矿区中Mud Golem，完成任务。再次与Cardogan交谈，拿到了Crystal Vial。返回矮人区，发现Jared感染瘟疫已死去了。我急忙用自己的热血复活Jared。Jared醒来后感到非常神奇，决定加入我的队伍。随后他使用Bitter Lye和Crystal Vial制作醒酒药，将矮人Jandrim唤醒。我告诉Jandrim我有传送石，可恢复传送门的魔力。矮人听后非常兴奋，急忙带着我们来到通往Underhall的传送门前。


使用传送石开启传送门


与野兽的激战

来到Underhall，从矮人战士Skjadir Bloodaxe口中得知，敌人已攻占了城镇。矮人头领Thane为了掩护大家撤退，还在城镇中坚持战斗。而Jandrim的爸爸可能已被敌人杀死。现在，必须夺回城镇，只有Thane才有权力调配投石车。不过要想进入城镇，必须穿过矿井。顺着道路向前走，跟着Jandrim穿过传送口，同时带上这里的卫兵。向南前进不远遇到一个幽灵，他就是Jandrim的爸爸Windhammer的鬼魂。与之交谈，得知魔法师Iuan抢走了Heart of Nietalf，必须将其夺回来，他才能安息。离开幽灵，继续顺着通道前进。在交叉路口分别消灭两边的幽灵（对付幽灵时，要将它们引离水晶，否则它们的生命值会瞬间补充），同时扳动拉


冰原之上大战冰雪女巫

杆，打开内部矿井的大门。穿过大门，来到下一个交叉路口，向右走，干掉一些敌人，夺回Heart of Nietalf。再次与Windhammer交谈，跟着他向南走，在矿井南端找到魔法师Iuan及其爪牙。杀死敌人，让Windhammer的灵魂安息。然后向东走，穿过传送门，用Heart of Nietalf唤醒两个石头巨人，让他们加入队伍。然后顺着道路一直朝东北方向走，路上唤醒几个石头巨人，并从牢笼中救下两个士兵。来到营地后，与Seargant Arclan交谈，然后快速进行生产建设。等到招募了30个士兵、40个弓箭手、11个骑士和11个骑弓兵后，我带领着部队再次向北行进，摧毁敌人的一个营地。接着回到先前经过的Journey Stone，向南走，发现西面有一座桥。穿过这座桥，摧毁敌人的营地，然后继续向北走，找到Thane所在的营地。与之交谈，我总算可生产投石车了。而后从营地出来，一直向西走，集中火力消灭山顶上的Ice Witch。这样一来，矮人王国面临的威胁解除了，Thane同意帮忙穿越兽人城堡，让我到Sevenkeeps等他。

回到Sevenkeeps，我并没有急于赶回王宫，而是来到了市场（商人区）。先与Trader Laudina交谈，了解市场情况，然后与商人Jorge交谈，他说自己的箱子先前用Firin的魔法锁锁住，但现在自己将密码忘记了，无法打开箱子，他让我去找Firin询问密码。于是我来到手艺人区，与Firin交谈，向他询问密码，而他说打开箱子需要另收费用。将口信带给Jorge，他非常生气，先前锁箱子时需要付钱，如今打开箱子还要付钱，他宁可不开箱子，也不向Firin交纳费用。到底是什么样的魔法锁无法打开呢？刚才Jorge提到了5个数字，分别是2、4、5、8、9。我仔细查看箱子，发现背面有一组密码："Red plus Blue multiplied by Green minus Yellow equals 30"。也就是Red+(Blue × Green)- Yellow =30。按照以下组合：

Key 2=Red（红）
Key 9=Blue（蓝）
Key 4=Green（绿）
Key 8=Yellow（黄）

我顺利地打开了箱子，再次与Jorge交谈，他表示非常感谢，并将我的帮助转告给Laudinia。

第3章 精灵王国的长弓手

现在，我来到王国，找到Einar，与之交谈，告诉他已拿到了投石车。可是Einar却说仅有投石车是不够的，还需要精灵的长弓手。他让我到城镇西北面的Silent Glade去找来自精灵王国Dun Mora的使者Ylia打听情况。

来到Silent Glade，与精灵Idara交谈，得知Ylia为了解除瘟疫去寻找良方，但莫名其妙地失踪了。Ylia最后一次出现，是有人看到她和一个叫Hagard的魔法师在一起，Hagard就居住在城堡北面的Springs Keep。径直找到Springs Keep，与Hagard交谈，得知Ylia先前确实和他在一起，不过后来去寻找一种叫做Snakenettle的草药，就再也没有回来。Snakenettle是一种什么草药呢？到哪里才能找到呢？我决定向几个公会的首领打听情况。

首先，我来到寺庙区，询问大祭司Alastar是否知道Snakenettle，她没有听说过这种草药。同样，手艺人区和商人区的公会首领也不知道

Snakenettle到底是什么东西。当我来到士兵区和法师区时，由于先前没有替他们做过事情，公会首领暂时拒绝提供帮助。没办法，只好先为他们完成一些琐碎的任务。在士兵区，与Irion交谈，他让我到城外消灭10个骚扰乡邻的鹰身女妖。这个任务非常简单，我来到城镇西南面，很快便杀死了鹰身女妖，然后向Irion复命。在法师区与Alba交谈，她让我到城南和城西消灭土元素，然后拿回5个Heart of Stone。这个任务比士兵区的任务还要简单，我赶到城西和城南，快速杀死了土元素，将5个Heart of Stone带回给Alba。

现在，士兵区和法师区的公会首领总算同意提供帮助了，但结果仍旧是没有听说过Snakenettle。这时一个叫Jester的家伙跑到我身边，与他交谈，得知根本没有Snakenettle这种草药，Hagard欺骗了我。于是再


抵挡恶魔的侵袭

次找到Hagard，质问他精灵到底在哪里，这个狡猾的家伙说Ylia如今就在他的实验室中，并且让我跟随他到实验室去见精灵。当我准备动身时，Ylia通过传音入密的功夫告诉我，就是Hagard在城镇的水井中下毒，造成了瘟疫流行，而他的实验室中设有陷阱，隐藏着看不到的敌人，Ylia让我到魔法师公会和战士公会寻求帮助。于是我再次返回士兵区和法师区，向公会首领报告了Hagard的罪行，他们分别为我提供了几个战士和魔法师。带上帮手，直接杀到Hagard的实验室，干掉邪恶魔法师的一些侍从。与Ylia交谈，她让我随她返回Silent Glade，然后使用传送石，打开通向精灵王国的传送门。

从传送口出来，碰巧遇到精灵法师Shae。与之交谈，得知精灵正在遭到恶魔的攻击，伤亡惨重。跟随Shae向西走，在城镇中见到精灵女王Sansha，从她口中了解到由于遭受恶魔的攻击，很多精灵被杀死，变成了鬼魂，但它们不愿就此离去。而其他精灵受到鬼魂们的影响，士气低


摧毁恶魔传送口

落，无法与恶魔进行战斗。如今，我必须先让鬼魂安息，否则精灵国无法派兵提供帮助。对话之后，Shae加入了我的队伍。同时，我让精灵Io到Sevenkeeps去请求援军。

离开女王，向东走，与Furious Mourning Ghost交谈，在对话中选择“because they are the future”“what don't I know”和“death doesn't care how brave you are”，她将默然离开。接着，来到女王所在斜坡的南面，与Greedy Ghost交谈，在对话中选择“no life anymore”，她将发动攻击。打败她，幽灵随即消失。然后来到斜坡北面，与Wild Ghost交谈，同样经过一番战斗，也打发这个幽灵前往了River of Soul。接下来向东走，找到Lonely Ghost，与之交谈，她说自己的躯体丢失了，灵魂不能安然离开。于是我告诉她我将埋葬她的尸体（“I will bury your corpse”）。Lonely Ghost南面是Scared Ghost，与之交谈，得知她生前遗失了一封带给女王的信，感到非常惶恐，我答应替她完成心愿（“your message will make it to the Queen”）。从城镇南门出去，经过Journey Stone和营地，消灭一些恶魔，找到一具尸体。这就是Lonely Ghost的尸体，将其埋葬，幽灵安然离去，同时我还得到一些部队。将这些部队集中于城镇南门，准备抵挡恶魔的第1波攻击。

很快，恶魔开始发动袭击。幸好大部分精灵已恢复了战斗力，敌人的攻击没有造成太大威胁。击退敌人第1轮进攻后，再次与女王交谈，她说恶魔还会继续发动攻击，必须迅速生产部队，抵挡敌人的进攻，并且尽快摧毁恶魔的传送门，切断它们到精灵王国的通路。这时Io也从Sevenkeeps带来了援军。来到营地，快速收集资源，建造设施，并招募部队。与此同时，我还带着伙伴探索了营地西南地区，找到了Scared Ghost遗落的信件。将信件交给女王，然后与鬼魂交谈，使她安心地离开。过了一会儿，恶魔发动了第2次攻击。不过我已招募了大批精灵长弓手，轻松地消灭了敌人。而后我带领着大部队从城镇东门出发，一路向北前进，先后摧毁了3个恶魔传送门（Demon Portal），彻底清除了精灵王国的隐患。返回城镇，与Io交谈，她将劝说女王提供帮助。随后，我们通过东面的传送门，返回了Sevenkeeps。

来到宫殿，与Ulf King交谈，由于我解除了瘟疫流行，他决定向我提供帮助，并且已派兵前往Needle地区。不过Nightsong似乎失踪了，我急忙赶到士兵区，向General Redmond打听情况，他说有人看见一些家伙将Nightsong绑架到了城镇东北面。使用Journey Stone快速来到城镇东北面。出城之后向北走，很快发现Hagard和2个爪牙。将他们全部干掉，救出Nightsong。与之交谈，得知Hagard是Sorvina的属下，专门潜入到Sevenkeeps进行破坏活动。幸好



我们及时出现，他们的阴谋没有得逞。现在，我们必须赶往Needle，攻击兽人城堡的战斗已打响。

第4章 解放龙族部落

从传送门出来，遇到Enair，他告诉我王子Sighard已在战斗中阵亡，现在营地由我全权控制，并且让我到营地找Matricus进一步了解情况。

向前走，与Matricus交谈，他说兽人马上就要发动攻击，我们最好借助长弓手，凭借着前方河流天险来抵挡敌人的攻击。于是我急忙指派工人进行资源采集和设施建造。快速招募部队后，正好敌人发动了第1波攻击。将前来骚扰的敌人消灭干净，再次与Matricus和Enair交谈，Matricus提到先前曾派出过狮鹫部队攻击敌人，如果这些部队仍旧幸存，就能对敌人实施空中打击。另外，我方在河流西岸驻扎着3个营地，而敌人在河流东岸也同样有3个营地，分别位于南北两侧和兽人城堡大门前。在攻击Bulgar之前，必须先将3个敌军营地摧毁，以免腹背受敌。

战场情况大致了解清楚后，分别与Enair和Karan交谈，让他们各自率领自己营地的部队攻击河流东岸南北两侧的敌军营地，而我则带领部队直扑兽人城堡前的敌军营地。不过在攻击之前，我先以迅雷不及掩耳之势夺回了河流东岸东南角的狮鹫城堡。这样便可招募狮鹫法师，在战斗中非常实用。接着，我突袭了兽人城堡大门前的敌军营地，将敌人总部摧毁后，发现一个人类佣兵。与之交谈，他说有一条秘密通道可直接进入Bulgar城堡。这时通向秘密通道的Journey Stone开启，我不知道是否应该相信这个雇佣兵，但战事紧张，一切以谨慎为重。


围攻泰坦巨人

提示： 如果相信佣兵，从传送石过去，能绕开敌人堡垒上的交叉火力，直接到达城堡内部。但城堡内部敌人重兵守卫，仅凭英雄很难获胜。

我没有选择秘密通道，而是集结矮人的投石车在前面开道，不断摧毁堡垒上的炮塔和敌人弓箭手以及投石车。战斗非常惨烈，倘若没有矮人的投石车以及精灵的长弓手，我们绝对不可能通过兽人的交叉火力网。这时我才明白为什么Enair坚持需要矮人和精灵的帮助。一路杀到城堡顶端，先后摧毁5个兽人营地。突然出现了3个泰坦巨人，将他们全部打倒，隐约看到一个兽人冲向了Toth。不过Toth Lar并非等闲之辈，他打倒了兽人，然后快速离开。我急忙跑过去，用热血救活兽人。与之交谈，得知他是钢铁风暴中黑牙（Black Fang）部落的酋长。他们原本非常看不起黑暗精灵与暗影族的合作，只是为了打击人类，才答应帮助黑暗精灵。现在，黑暗精灵竟然在战斗中置兽人于不顾，他决定将Bulgar的战况报告给Iron Lord，结束与黑暗精灵的合作。与此同时，在Iron Field，女巫Sorvina找来一个Devourer轻松打败了巨龙，然后将巨龙秘密带走，并且施展法术用一个魔法屏障挡住了前往Iron Field的去路。至于剩下的战斗，则交给了自己的儿子Toth。从传送门出来，我再次听到了Malacay的话，他告诉我巨龙还没有死，必须赶快去营救他。

由于暗影族加入了战斗，对付这些隐身的家伙是非常棘手的事情。与Io交谈，她提到古老森林中的树人（Treants）可发现暗影族部队。不过树人一直长眠不醒，必须在神殿中用1000个Lenya之叶来祭祀他们。可是Lenya之叶只有在战场北面才能采集到，而魔法屏障挡住了去路。与Falkmar交谈，他说战场北面有一个Iron Falcon的哨所，敌人似乎并没有发现，可让狮鹫飞过去，与哨所的骑士联系。于是我率领着Io和Falkmar带来的援军，快速消灭了前方正在袭击营地的敌人。随后收集资源，建造设施，并招募部队。同时我还派狮鹫法师径直飞向战场东北角的哨所，干掉几个火焰石像怪，重新夺回哨所。这里有大量的Lenya之叶，我急忙就地招募了两个工人进行采集。收集到1000个Lenya之叶后，赶到战场西南角，在祭坛上进行祭祀，唤醒树人，他们打开了原先封锁住战场东北方去路的石头（吹响巨大号角所封挡的道路）。


突袭黑暗精灵营地


围攻打败巨龙的Devourer

接下来，我在打通的缺口处集结部队，一路向西推进，消灭路上的敌人，一直冲入城堡。来到城堡顶端，打倒曾战胜巨龙的Devourer，得知巨龙被Sorvina带到了黑暗精灵族的首都Shal。我提出前往Shal解救巨龙，但Falkmar和Io都认为那里过于危险，不愿贸然出兵。这时Malacay的声音再次出现，他说一定要与敌人决战到底。原来Malacay的灵魂一直附在我身体内，他似乎一直在寻找一个强大的躯体。清醒后，我与Nightsong交谈，既然精灵和人类不愿提供帮助，我们决定前往先前搭救过的那个兽人的部落去寻求帮助。

第3幕 拯救巨龙

第1章 部落

从传送门出来，发现不远处有一些黑暗精灵部队。赶紧向西走，找到兽人的营地，发现这里的队长正是先前被救的兽人Kor。与之交谈，他说自己无权决定兽人是否能提供帮助，不过只要我帮助他们通过东面的Gate of Sword，他就会劝说Iron Lord提供相应的帮助。

带着兽人部队向东走，摧毁战场东北角的敌人营地。随后穿过Gate of Sword，跟着Kor找到Iron Lord。与之交谈，他同意提供帮助，但要求我必须先洗刷兽人遭受的耻辱。离开Iron Lord，与Nightsong交谈，提到缺少了树人，无法看到暗影族的隐身部队。Nightsong说营地西南面有个Freetrader的营地，到那里也许可打听到一些有关符文战士（Rune Warrior）的消息，他们或许有办法看破暗影族的隐身状态。来到营地西



矮人的神奇保护圈可以抵挡幽灵的攻击



遭遇不死怪物的袭击

南面，找到自由商人Zanza，她知道有人了解暗影族的秘密，但要我先去救出她的弟弟。如今，Zanza的弟弟已被Iron Lord判处了死刑。再次与Iron Lord交谈，发现犯人已被杀死。我急忙用热血将死人复活，发现这个家伙就是曾告诉我Bulgar城堡秘密通道的雇佣兵Mordecay。出于感激，Mordecay加入了我的队伍。

将MordeCay复活的消息告诉Zanza，她说旁边的Messenger知道有关暗影族的事情。与Messenger交谈，他提到可通过暗影之戒（Shadow Ring）来发现隐身的敌人。不过，他的暗影之戒已不复存在，我只能去重新打造一枚新的暗影之戒。从自由商人营地出来，向南走，找到Kor，与之交谈，向他问及暗影之戒的线索，他说西面的神谕（Oracle）可回答各种千奇百怪的问题，但每年仅回答一个问题。于是我们急忙一路向西走，干掉零星的敌人，在山顶上找到神谕，正要向他提出问题，突然冒出来一个叫Mardrag的家伙，他也要向神谕提问。看来这个家伙是故意捣乱。于是Oracle提出，谁先找到山上7种花草之中的4种花草，谁就可优先进行提问。又是寻找花草，这种任务没有难度。不过，由于要和Mardrag进行比赛，还是不能掉以轻心。幸好在采集一种花草时，Mardrag也凑巧赶过来，我趁机将其干掉，省了不少麻烦。收集4种花草之后，再次与神谕交谈，他告诉我可到Fireforge重新打造暗影之戒，但必须要先到达Uram Gor，穿过Valley of Ashes，然后才能进入Fireforge。



第2章 暗影之戒

穿过南面的传送口，Kor记起前面应该就是Valley of Ashes，但有一扇Gate of Nameless挡住了去路。另外，这里到处是不死怪物，以前安宁的城镇如今变成了燃烧的城镇。Kor提出，只要我能保护他和工人们到达大门前的哨所中，他们就能建造起一个营地。于是我率队在前面开道，保护着工人们前往哨所。路上，我们发现了一些昔日矮人们建造的神奇保护圈，用以驱赶不死怪物。只要让工人身处保护圈之内，他们就不会遭到不死怪物的伤害。经过一路奔袭，好不容易来到大门前的保护圈。突然出现一个神秘的家伙，他说只要打碎大门前的宝石，门就会打开。头脑简单的Kor轻信了他，打碎了宝石。大门果然打开了，但我们将要面对的却是更为艰苦的战斗。原来封闭的大门后面隐藏着许多恶魔，当初矮人封闭大门也是为了阻止恶魔的侵袭。现在，我们必须将恶魔全部消灭干净，并且干掉Lord Steward（就是刚才欺骗Kor的那个家伙），否则无法进入Valley of Ashes。如同以往那样，我指派工人迅速建造设施。由于资源有限，迅速招募了一些萨满法师之后，我便带领部队朝着战场东南角前进。那里集聚着一些Chaos Tower，不断地将恶魔从地下输送到地面上。将这些Chaos Tower干掉后，Lord Steward打开了自己栖身地的大门。我们冲杀过去，将其干掉，开启了东面的传送门。

提示：只有使用魔法和远程攻击才能摧毁Chaos Tower，需要给精通远程攻击的英雄装备弓箭。

从传送门出来，发现前往Fireforge只有一条通路。前面山脚下有个野蛮人营地，与首领Vlad交谈，他说要想进入Fireforege，必须穿过古镇，但古镇的钥匙被分为了3部

分，而他手中只有一块钥匙，其余两块钥匙分别落入两群怪物手中。看来我必须先找到钥匙，才有机会进入古镇。从Vlad手中接管了营地，快速指派工人采集资源，建造设施。招募部队之后，分别从营地东门和西门出发，先后摧毁战场东西两侧的怪物营地，拿到了钥匙的两个断片。接下来，来到古镇门前，将两块钥匙交给Vlad，让他打开了古镇大门。进入古镇，发现这里看上去就像一个矿区。消灭怪物之后，在古镇最北端与Ghost of Forge交谈，他说如果我答应帮助他打造一枚暗影之戒，就将我传送到Fireforge。对我来说，这当然是求之不得。

进入Fireforge区域，再次与鬼魂交谈，他说要先找到Volcano Hammer，只有用它才能打造戒指，也只有用它才能打开Fireforge。于是我消灭了一些火元素，然后在一口井边查看，得到斧子，用它打开Fireforge的大门。来到熔炉跟前，发现炉子已熄灭，而幽灵无法施法使熔炉点燃，他让我去寻找一些热源。在熔炉的东面、西面和南面分别有一些火元素，干掉它们后，得到3个Fregement of Heart。返回到炉子前，从火焰中又出现一群火元素。消灭它们，拿到另一个Fregment of Heart。熔炉被点燃了，与幽灵交谈，它说炉子前有3个调节装置，分别控制3个火管，最低档是红火，最高档是白火，但要用黄火才能打造出戒指。调节火力时，调节一个火管的火力，会影响另一个火管火力。我来到熔炉前，尝试着调节火力，但没成功。再次与幽灵交谈，它先是自诩只有矮人才是天才制造匠人，然后告诉我调节火力的方法。

1.先将所有火力都调节到红色火焰；
2.调节第1个管子，调到白色火焰；
3.调节第2个管子，调到绿色火焰；
4.调节第3个管子，调到黄色火焰。

将火力调节好后，与鬼魂交谈，它说除了斧子之外，还需要2个Pure Iron Splinter、2个Pure Moonsilver Splinter、1个Arcane Catalyst和1个Truthsight Scroll。还好，这些东西先前都从怪物身上和宝箱中找到。将所需物品交给幽灵之后，他终于打造出一枚暗影之戒。

第3章 暗黑之镜

矮人幽灵消失了，一个暗影战士却出现在眼前。与之交谈，他说自己并不是来刺杀我的。在这场战争中，暗影族只不过是Sorvina的工具。因为女巫从丈夫Nazshar手中获得了暗黑之镜（Black Mirror）。这面镜子是暗影族的力量源泉，为此他们不得不听从女巫的命令。现在，暗影战士请我将暗黑之镜拿回来，他将在Gate of Sword的Black Tree底下等我。

返回Gate of Sword，我独自来到Black Tree。与暗影战士交谈，他提到暗黑之镜被女巫藏到了Dark Star，暗影族人无法进入那个地区，而人类却可到达那里。接着，我找到先前的自由商人Zanza，向她问及Dark Star，她说另一个自由商人Ardar曾在Library of Memories了解了一些情况，如今已孤身前往Dark Star。Zanza让我到南面的图书馆去寻找线索，如果我能到达Dark Star，一定要将Ardar带回来。来到Gate of Sword南面的图书馆，与图书管理员交谈，他向我讲述了一些有关记忆的事情。



同时告诉我通向Dark Star的传送门就在南面。于是我一路向南前进。途中，在宝箱中找到一些记忆之剑、记忆之弓和记忆之杖。将这些东西交给几个游荡的Lost Soul，他们将回忆起生前的职业，并加入我的队伍。多亏


怪兽营地中的激战


幽灵龙Mist Dragon很难对付

了这些Lost Soul的帮助，经过一场激战，我们干掉了传送门前的Mist Dragon，开启了传送门。

穿过传送口，看到Ardar正在苦战。先帮助他消灭骷髅，然后与之交谈，他说这里的敌人建造了一座骷髅城堡，骷髅头领依靠当地的磁石来补充能量。我们必须先消灭采集磁石（Black Magnet Stones）的工人，让骷髅头领无法获取能量，然后攻占城堡，消灭敌人，才能打开另一个传送门。由于战斗非常危险，我让Ardar返回了自由商人营地，然后着手建设营地。招募部队之后，向西推进，先将采集石头的骷髅消灭，然后突击西面的敌人营地。将敌人营地中的建筑全部摧毁后，打开最西面的传送门。从传送门出来，遇到一个骷髅，它让我杀死Naugron，以便能魂归River of Souls。不过Naugron被Bone Wall守护着，处于一种无敌状态，而且人类的攻击也无法摧毁Bone Wall。这是一个非常棘手的问题。

朝西北方向走，干掉沿途的敌人，找到战场中心Naugron的所在

地。这时Bone Wall抛出无数尸骨朝我们砸落下来，造成了很大的伤害。怎样才能摧毁Bone Wall呢。关键时刻，Malacay提示说，人类虽然无法对Bone Wall造成伤害，但可吸引地狱恶魔来摧毁Bone Wall。于是我暂时撤离Naugron的所在地，朝着东南方向走，将一些恶魔吸引过来。果然，利用恶魔的魔法攻击，轻易摧毁了Bone Wall。接着，我们集中火力打倒了Naugron，拿到了暗黑之镜。随后，我将从Naugron身上找到Minestone放到旁边的基台上，了解到女巫的一些想法。原来，她要在巨龙身上找到一些秘密线索，以便进行更大的阴谋。



提示：杀向Naugron所在地时，最好从西北方向转过去。如果从东南方向转过去，将会遭到恶魔的攻击。倘若将恶魔全部消灭，则无法摧毁Bone Wall。

第4章 风云再起

返回Gate of Sword，将暗黑之镜交给暗影战士，他承诺当兽人部队进攻Dragh'Lur时，暗影族部队将全部撤离，给暗黑精灵一个措手不及。将好消息告诉Iron Lord，他为了避免与Iron Field的人类交战，决定从南面穿越Tuscari平原。不过进入Tuscari平原必须要先经过兽人的圣地，那里埋葬着许多兽人英雄的尸骨。为此，Iron Lord让我去征询石神（Stone God）的意见。来到石神跟前，与之交谈，他让我分别从东南和西南的怪


大批兽人群殴敌人的泰坦巨人

物营地中取回被偷的祭品。轻松搞定两群怪物，拿回祭品，却发现石神根本就是一个冒牌货。原来，这个叫Flink McWinter家伙是一个战场上的逃兵，偶然发现石像中的缝隙，躲在里面冒充石神。我并不在意石神是否真假，我只想让兽人投入战斗。于是，当Iron Lord赶来询问神谕时，Flink继续冒充石神，告诉Iron Lord即将进行的战斗是正义的，并且必将胜利。Iron Lord听后非常兴奋，决定前往Tuscari进行战斗。


消灭蜘蛛之母Shygalla

穿过传送口，兽人士兵报告说，一队人类的骑士已占领了Preservers要塞，并且抓住了High Preserver，现在必须前往战场东面，夺回营地，救出High Preserver。保护着Iron Lord一路奔袭，干掉沿途的蜘蛛，来到战场南侧的兽人营地。招募部队之后，一路朝着东南方向挺进，摧毁人类占据的营地，救出被俘的Preserver。审问人类俘虏，从他们口中得知，这支人类部队也是被其他部队抛弃于此，本来是准备进行一项调查，但只发现了巨型蜘蛛。此刻蜘蛛又要来袭，Iron Lord让我询问Sorok（Preserver）如何除掉蜘蛛。与Sorok交谈，他说要想除掉蜘蛛，要么在每个蜘蛛洞穴门口以一个人类作为祭品，要么直接杀死蜘蛛之母Shygalla，我选择了后者。

提示：Iron Lord无法控制，如果被杀，则Game Over，因此必须保障他的安全。

跟随着Sorok一直向东北方向走，来到Zarach Temple，他召唤出来蜘蛛之母Shygalla。我和伙伴们集中火力杀死了大蜘蛛。与此同时，人类也发现蜘蛛被消灭，竟然派狮鹫部队前来袭击。Iron Lord告诉我利用Zarach Temple可招募Totem部队，以此来打败敌人的狮鹫部队。果然，Totem是战斗力非常强大的飞行部队，依靠他们的制空能力，兽人部队很快攻克了战场东北角的人类营地。另外还在营地中救出一个被囚禁的雇佣兵，他说可看破黑暗精灵设置的陷阱。随后开启传送门，进入Dragh'Lur。

穿过传送门，发现兽人正在与暗影族部队进行战斗。突然暗影族部队神秘退出战场，这让女巫大吃一惊。来到营地，快速收集资源，建造设施。招募部队之后从西北门出发，循路前进，彻底摧毁沿途的两个敌人营地，杀到城堡跟前。

提示：一定要带上Pioneer部队，他们可看破黑暗精灵的陷阱。

进入城堡，接连摧毁10座魔法塔楼，打开内部城堡的大门。一路杀进去，干掉Thoar及其侍从。这时暗影战士出现，我按照先前的承诺，将暗黑之镜交给他。Nightsong和Iron Lord不理解我的举动，都认为我背叛了他们，先后离开。没办法，我和其他伙伴穿过传送门，来到Shal。不料遭到Sorvina的偷袭，都被她控制住。Sorvina将我带到巨龙跟前，告诉我巨龙已说出了隐藏已久的秘密。原来，我身上的血不单纯是龙血，而是Malacay和Shaper神的血液融合，服用之后可长生不老，并且能获得无穷的力量。于是Sorvina喝下了我的血，她要返老还童，并且要天下无敌。令人没想到的是，Sorvina并没有达到目的，相反却陷入了Malacay的圈套。长久以来，Malacay一直想要寻找一个强大宿主，而Sorvina恰恰是最佳人选，这真可谓螳螂捕蝉，黄雀在后，聪明反被聪明误。

Malacay离开之后，我急忙将死去的伙伴复活过来。接着与巨龙交谈，他让我赶到Crystal Castle的实验室去阻止Malacay制造邪恶生物的企图，然后安详地闭上了眼睛。


黑暗精灵城堡前的激战

第4幕 疯狂的祖先

第1章 反抗

正当我准备前往Crystal Castle时，Nightsong赶来寻找Sorvina，她要为父亲报仇。我向她讲述刚才发生的事情，她提到黑暗精灵的内战还没有结束。如果我帮助她获得内战胜利，她将帮助我打败Malacay。

大风大浪都经历过了，眼前的战斗根本不算什么。我利用Nightsong的营地招募了一些部队，快速摧毁了战场东西两侧的敌人营地，然后先后占领遍布整个战场的15个补给仓库，帮助Nightsong赢得了内战的初步胜利。


兽人部队不肯轻易就范


突袭兽人主营地

第2章 猎杀

来到Crystal Waste，发现兽人部队竟然集结于此。原来他们是来搜寻一本关于石像怪研究的魔法书。与Nightsong交谈，她说如果拿到这本书，对反抗军赢得内战胜利会有很大帮助。于是我急忙在营地招募部队，迅速打败了5个兽人首领，从他们那里拿到魔法书的断章。将魔法书交给Nightsong，她从书上了解到需要祭祀一些元素精华才能招募石像怪部队。这时战场东南角的Journey Stone开启，我和伙伴传送过去，消灭冰元素，拿到冰精华。接着又来到战场西北角，消灭火元素，拿到火精华。接下来集结部队，朝战场东北角的兽人营地发起进攻。摧毁敌人营地后，战场北面和东北面分别开启了传送门。东北的传送门通向Song Glass，而北面的传送门则通向Crystal Forest。



与Nightsong交谈，得知反抗军曾派人前往Song Glass进行侦察，但杳无音信。另外，一个叫Malkuth的黑暗精灵曾被放逐到Song Glass，他知道怎样使用水晶制造武器，将极大程度地提高战斗力。为此，我决定带着伙伴前往Song Glass。

来到Song Glass，先传送到西北角的Prisoner Camp，干掉兽人，救出Frost Gargoyle。接着让Frost Gargoyle收集战场上的全部水晶，同时我带着伙伴干掉一些水晶元素，拿到他们守卫着的水晶。来到Malkuth所在地，与之交谈，得知兽人头领Lokhar偷走了水晶之心（Crystal Heart），他请我帮忙将水晶之心夺回来。另外，Malkuth还使用我刚才找到的水晶制作了一把水晶弓，用它可打破Lokhar的水晶防护。

原本以为Lokhar是一个厉害的家伙，没想到使用水晶弓轻松地将他打败。将水晶之心交还给Malkuth，出于感激，他又使用我收集到的水晶为我制作了两件水晶武器。

> **提示：** 1.Song Glass是可选地图，不过由于能得到水晶武器，建议完成这里的任务。
>
> 2.Malkuth制作水晶武器时，建议选择远程攻击武器，后面对付Malacay时方便一些。

回到Crystal Plain，通过北面的传送口，进入Crystal Forest。穿过传

送门，发现大批王国部队正守卫着实验室。向东走，来到营地，指派工人收集资源，着手进行建设。同时，我带着伙伴来到东南面，干掉土元素，拿到土精华。等到集结了大批部队后，顺着山道一直向北挺进，沿途摧毁一座密布防御塔楼的敌军营地。为了摧毁这座营地，我们耗损了很多兵力。补充兵员之后，继续朝山顶前进。来到山顶的敌军主营地前，发现这里真可谓一夫当关，万夫莫开。林立的防御塔楼，可轻松地将我们的部队逐个消灭。这时我想到了暗影战士，将他召唤出来，他答应派出暗影族部队帮助我潜入人类营地。


打倒秘密传送门前的守卫者

快速在营地中招募隐身的暗影族部队，他们凭借着隐身技能悄无声息地进入人类营地，分别开启了营地两侧的水晶大门。那里敌军防御薄弱，并且没有防御塔楼，我们趁势偷袭过去，由里向外彻底摧毁了人类营地。

来到实验室的水晶传送门前，发现这个传送门已损坏。使用这里的锤子（Electrum Hammer）敲打传送门，听到了不同的曲调。随后，我招募了飞行部队，让他们从山上的5个狮鹫巢穴中拿到5个水晶。将这5个水晶分别按照3、2、4、5、1的顺序插入水晶传送门上的插口，打开了传送门。

来到实验室，发现Malacay并不在这里。暗影战士提示说查看实验室中的物品，或许能找到线索。果然，查看旁边的魔法书，了解到有一个神秘传送门通向一座秘密城堡。从实验室东侧离开，一直朝着北面的神秘传送门前进。途中消灭一些水晶元素，先后拿到8块带有不同图案的石头。当来到传送门跟前时，我们遭到了巨大守护者的攻击。将他打倒，仔细查看传送门前的转盘，发现有8个石槽，可将先前拿到的石头放进去。不过，以什么样的顺序放进去呢？以正中间的横杠为分界线，左边有4个石槽，后边有4个石槽。先将带有十字图案的石头放入右侧第3个石槽中，然后按照顺时针顺序，依次将带有螺旋、方块、蛇、心、眼、星、三角图案的石头放入对应的石槽中。



穿过打开的传送门，来到Malacay的秘密城堡。暗影战士提供了7支Ravage部队，用来摧毁城堡中的防御工事Black Tower。这时，Malacay似乎感觉到了我们的到来，不断创造出邪恶生物向我们发动攻击。由于Black Tower的杀伤力非常巨大，我让Ravage利用隐身优势出其不意地将它们全部摧毁，从而减少我和伙伴的伤亡。一路杀到城堡内部，找到Malacay的栖身地，先后摧毁他周围的5个恶魔祭坛。每摧毁一座祭坛，都会出现一个伙伴的血魂。将这些血魂逐个消灭，发现Malacay又通过另一个传送门逃跑。

仔细查看Malacay刚才所在的位置，发现是一个五角星形状的祭坛。先走到西面的一个角上，点燃火盆，


以智取胜Malacay

然后按照对角线的路线先后点燃其他4个角上的火盆，打开最后一个传送门。穿过传送门，准备与Malacay进行最后决战。这家伙又占据着一个五角星形状的祭坛。向Malacay发动攻击，发现他会不停地在五角星的5个角之间来回瞬移，并且补充体力。于是我让其他伙伴分别将五角星的4个角占住。这样，Malacay就无法继续进行瞬间移动。随后我和剩下的伙伴站在祭坛中央，不停地向Malacay发动远程攻击。最终，Malacay倒下了。这个邪恶祖先没想到自己会被后人打败。

Nightsong邀请我到黑暗精灵部落生活，作为龙族的后代，尽管巨龙已长眠，但我还要恪守龙族的信仰，永远为寻求真理而战斗。

提示： 将主线任务全部完成之后，游戏并没有直接结束，玩家仍然可进行先前没有完成或接受的支线任务。P

双周回眸

事件：《魔兽世界》新种族遭口诛笔伐



刚刚在E3上揭晓的《魔兽世界》新种族——联盟的德莱尼人引发了玩家们的热烈讨论。暴雪为新种族特别是为德莱尼人设置的历史背景引发了一些玩家的强烈不满，纷纷在暴雪和WoW相关网站留言进行声讨。问题的焦点在于，持批评态度的玩家认为这段历史设置过于生搬硬套，破坏了原本WoW完整流畅的故事情节，而且与以前暴雪为《魔兽争霸》系列设定的故事背景相抵触，甚至有颠倒黑白之嫌。"暴雪真正的逻辑是：玩家想玩到艾瑞达，因为他们看起来很酷；玩家想玩一个有圣骑士的种族，玩家还想玩德莱尼人。于是你们把这3点结合起来，给我们造了个噩梦一样的变种。"有玩家愤怒地说，"我知道这是你们的故事，但不要把玩家想当然了。这个资料片也可能会一败涂地，而另一个MMORPG将代替它的位置。"面对玩家对《魔兽世界》新种族背景和以前撰写的背景相抵触的声讨，暴雪副总裁Chris Metzen则公开回应："我可以坦率地说，这是我的错误……我大约是在4年前写那些故事的，而现在我可以诚实地告诉你，我就是把那些故事给忘了。"

小虾：写背景时没有复习？这是个很棒的解释。归根结底，这是暴雪为了商业利益所做的改动，玩家的怒火也是冲着这种"很商业"的行为来的。其实，背景本身是个很"Fans向"的东西，喜欢它的人就是无条件喜欢。在WoW中刷到一身紫装的人可能对背景一知半解，而喜欢背景的多半也很偏执……好吧，如果你想看看关于这件事不同的声音，请看下一页的"快评"文章。

关键词：未来暴雪



"深怀着对'暴雪'的崇敬以及向'暴雪'学习的想法，我们将公司定名为'未来暴雪'……"安徽"未来暴雪数字娱乐有限公司"的负责人在谈到自己公司的名字时如是说。资料显示，未来暴雪（英文为Future Blizzard）本是一家软件开发工作室，2005年成立公司，2006年吸引到投资进行网游运营后，遂怀着"崇敬"和"学习"的态度成立了未来暴雪公司。目前，该公司有一款自主研发的机甲网游《金刚Online》即将投入运营。不过，搞出"未来暴雪"这样的名字，并非该公司的头一个大手笔。4月份，他们曾公布消息，欲邀请欧文、杰拉德或舍甫琴科等足球明星担任游戏的代言人。

图片：Famitsu Game Hakusho



日本知名的游戏杂志《法米通》（Famitsu）日前出版发行了《法米通游戏白皮书》（Famitsu Game Hakusho）2006年版。书中以6页的篇幅介绍了2005年中国游戏产业的状况，内容包括盗版的威胁、BT的广泛使用、网络游戏的发展、盛大的家庭计划等。《大众软件》编辑部主任田震是本文的两位撰稿者之一，这也是这家日本知名媒体首次邀请我国内地专业媒体参与白皮书的制作。该书全面总结了2005年的世界游戏产业，特别是日本游戏产业的概况，旨在为日本国内的游戏企业提供专业的游戏产业资料。

动态：FIFA Online与《星战前夜》

5月23日，EA Sports与Neowiz联合开发的网络游戏FIFA Online开始在韩国进行新一轮的测试。从3月份以来，游戏已进行了两次小规模的测试，公开了玩家间对战的相关资料以及各国家队和联赛球队的对战模式。玩家可到游戏官方网站（http://www.eafifaonline.co.kr）查看更多的资料。



《星战前夜》（即EVE Online）近日公布了全新的资料片Path to Kali，CCP还在E3之后公开了一批新的游戏截图和视频。据悉，资料片开放了全新的空域，加入了更多造型奇异的飞船和战舰。但目前新资料片的正式发售日期还未确定，也尚不清楚中国服务器的更新计划。




对德莱尼人的声讨，或许只是被在Raid中疲于奔命的玩家找到的一个突破口

■快评 暴雪的态度与右勾拳

■北京 黑石

大概连暴雪自己也没想到，他们为《魔兽世界》资料片设计的联盟新种族会引起如此轩然大波。在他们看来，自己的做法很合理：一个兼具美型与实力的种族和一系列从未公布的历史一定会成为玩家的惊喜。很遗憾，他们错了。

那些“核心玩家”觉得不满了，他们钻研的设定（当然这些设定也是暴雪写的）里没有半个字提到这段历史，所以他们坚持这些新设定根本就不该存在。那些“非核心玩家”也觉得不满了，因为他们觉得暴雪是个有品位的艺术大师，而大师就该用烂泥一般的畸形怪物来凸现自己的品位而非依靠美型壮男来迎合市场。那些联盟玩家觉得不满了，因为他们没有看到新种族成为术士之类“有战力”的施法职业，却看到了他们讨厌的圣骑士。那些部落玩家更觉得不满了，因为他们好不容易盼来了一个美型的血精灵，满以为可以拉近跟联盟的外形平均分，却不料联盟也来了个形象够酷的艾瑞达人。

于是大家众口一词，纷纷将暴雪骂作商业化的猪头、侮辱玩家智慧的蠢才和缺乏进取心的废物，仿佛之前将《魔兽世界》夸成一枝花的另有其人。

然后事情就这样了：暴雪看上去极诚恳地认了错，然后回去埋头坚定地做他们的游戏，比如平衡艾瑞达人的种族特性和升级曲线等。玩家或许会偃旗息鼓，当作之前的事情从来没发生过；或许会一边愤怒地宣布“我从此告别WoW”，一边等待半年后把德拉诺的所有副本刷上1000遍；也或许会真的将人物全部删光，把账号停掉，把光盘折成八瓣，然后连同撕成碎片的包装盒一起放进马桶冲掉。但可以想象，未来终究是一样的，WoW的故事仍会继续前进，暴雪的设计师们会继续把艾瑞达人和德拉诺的故事讲完整。无论他们之前是抱着为了创作还是为了市场的想法——尽管在我这种旁观者看来，暴雪更应该在那些没读过一行剧本理论，也不曾写过一行小说的设定研究专家，那些喜欢以有破洞的牛仔裤表现自己风格的艺术玩家，还有那些穿着流行服装吃着快餐的反商业化分子，那些只玩过5分钟游戏就对设计大放阙词的评论家和玩家的左脸上狠狠地来一记右勾拳。没错，他们真应该那么干。P

（本文仅代表作者观点，与本刊立场无关）

■网游事件簿

●暴雪娱乐首席执行官Paul Sams在E3上证实，目前暴雪正在研发多款新游戏，而“明年内就将有一款全新的网络游戏面世”。这一表态不由得让人联想，是不是传说中的**《暗黑破坏神3》**要来了。

●久游网运营的**《劲爆足球》**已宣布在世界杯期间和广大玩家见面。玩家可选择以玩家组织或个人的方式，以近10种方式来获得内测激活码。详细情况可登录《劲爆足球》官方网站查询。



●5月17日，**《天堂II》**跨服城战首战在欧瑞打响。《天堂II》官方给予了参赛玩家必要的血盟道具和相当多的SP，以便玩家在活动服务器内自建血盟，但此次城战只有与封印盟主相同阵营的玩家方可获奖。

●暴雪娱乐于5月20日开放了**《魔兽世界》**美服1.11版测试服务器，并放出了升级补丁的说明文档。主要的更新是浮空要塞纳克萨玛斯副本的开放以及法师和萨满祭司天赋的改变——当然，其他细枝末节的改动也非常多。



北美最受欢迎网游排行榜

1	EVE Online
2	激战（公会战争）
3	魔兽世界
4	无尽的任务II
5	卡米洛特的黑暗时代
6	激战——派系
7	愚祝都市

资料来源：MMORPG.com

韩国网络游戏排行榜

1	Dungeon & Fighter
2	鬼魂
3	Rohan
4	热血江湖
5	洛奇
6	卓越之剑
7	天堂II
8	街头篮球
9	天堂
10	魔兽世界

资料来源：韩国Rankey网站 http://www.rankey.com

中国台湾省网络游戏排行榜

1	洛奇第三章——暗黑武士
2	激战（公会战争）
3	魔法飞球——Season 2
4	天外Online——乌龙城寨
5	RF Online——消失的伊甸高原
6	新绝代双骄Online——名剑山庄
7	三小侠（Grand Chase）
8	水浒英雄
9	星梦Online
10	S.O.S

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站 http://www.gamer.com.tw

云网销售风云榜

1	魔兽世界游戏卡
2	网易一卡通（大话/梦幻）
3	17Game一卡通（热血江湖/决战）
4	天堂一卡通（天堂II）
5	游龙世界充值卡
6	搜狐游戏卡（刀剑Online）
7	世模一卡通直充（丝路传说）
8	iGame一卡通（来票）
9	久游休闲游戏卡（劲乐团/劲舞团）
10	盛大网络游戏卡

资料来源：游卡销售云网 http://www.cncard.com



决战“星战前夜”
聚焦EVE国服第一战

■福建 小希（中国内测服务器报道）

《星战前夜》（即EVE Online的官方中文名，以下称为EVE）作为一款在业界获得多项大奖的全新类型网络游戏，其单一服务器的独特魅力已在全球征服了无数玩家。虽然EVE如今只开放了中国内测服务器，但是国内数家知名公会也已迫不及待地开始体验浩瀚星空中的无尽战场。5月13日，R.T.C（蔷薇骑士团EVE分会）与Imgod两军团相继向Speed军团宣战，刹那间星海中充满了战争的气息……

箭在弦上，战前战斗力分析

此次战斗最耀眼之处是许多知名公会的参与。

作为国内知名公会的Speed神话，此次为进入EVE牵头组建了由荣耀、猫盟、龙魂和G5组成的四月联盟。在R.T.C与Imgod向其宣战后，它对外宣布将于14日在M-OEE8星系进行联盟实战演习，实则动员了全四月联盟的力量准备应战，并宣布了其应战地点。四月联盟的总战力有战列舰10余艘、战列巡洋舰40余艘、巡洋舰近百艘，以及一些轻型护卫舰。

Imgod是2000年在《万王之王》中成立的老牌公会。同样作为一个跨网游公会，其在EVE中的人数不多，但组织成员体验了欧服与国服封测，经验丰富，是有名的精兵公会。其战力估计有战列舰约10艘，战列巡洋舰20余艘，巡洋舰20余艘。

R.T.C是蔷薇骑士团的EVE分会，对外宣传其为“商贸责任有限公司”。此次对其在《天堂Ⅱ》中的旧日盟友Speed宣战不知何故，但其成员在欧服长城军团的经历使其战力不容置疑。R.T.C估计拥有战列舰约7艘，战列巡洋舰10余艘，巡洋舰30余艘。

此次战斗还有第三方势力参与，这就是泛银河商业联合体（Pan Intergalactic Business Common，简称为PIBC），一个由21家公会组成的大型公会联盟，拥有目前内测服务器最大规模的军事力量。共计战列舰30余艘，战列巡洋舰60余艘，巡洋舰数百艘，小型护卫舰不计其数。PIBC以其强大的军事实力对参战双方都有巨大影响。可以说，PIBC所处的立场直接左右了这场战斗的结局。

突发事件……

5月14日下午，Imgod向PIBC联盟的FRY（疯人院）与Noc（暴风音符）宣战，直接导致了PIBC联盟宣布参与M-OEE8联合军演。到17时，M-OEE8通往塔伊斯的星门已聚集了Speed等四月联盟的上百艘各式舰只，从战列舰到新手船无所不有。他们在公共频道宣布对M-OEE8星系进行戒严，不表明身份的船只将予以击毁。而此时Imgod的主力依然在远离40星门之外的源泉之域，R.T.C主力则在M-OEE8北方5跳距离的星系开始集结。1小时后，PIBC开始进入M-OEE8，并与四月联盟的舰只共同环绕星门，宣布共同进行军演，请闲杂人员避让。19时，该地人数已超过400人，通往塔伊斯的星门更是被300余艘各类舰只围得水泄不通，星门附近不断出现无视警告依旧冒死来参观的玩家船只。当然，很快它们都变成了爆炸的火球。与这边的热闹场面相反，Imgod依旧在源泉星域按兵不动，R.T.C主力则移动到M-OEE8 2跳之外的星系。四月联盟的舰队渐渐转移到哈克农星系进行拉练、阅兵等演练，PIBC的舰队则继续留守M-OEE8。



四月联盟与PIBC正在M-OEE8集结舰只，准备战斗

21时，R.T.C与Speed的战争正式生效了，但双方均未摸清对方所处的位置。


R.T.C初战告捷，借助完整的队形击毁了Speed的3艘舰船


穿过星门的R.T.C主力遭到敌方围攻，这是一次决定性的打击

直到半小时后，Speed的先头部队与R.T.C主力才在M-OOE8通往E-OGL4星系的星门发生交火，R.T.C借助完整的队形击毁了Speed的1艘战列巡洋舰和2艘巡洋舰。Speed的后续部队立即停止了跃迁，再次集结于M-OEE8通往塔伊斯的星门。此时，R.T.C的主力舰队打算趁Speed的后续部队尚未集结完毕之际发起突袭，却发现集体跃入了四月联盟与PIBC联盟严阵以待的舰队群中。一阵绚烂的爆炸后，R.T.C队长发现对手数量众多，虽然已及时转向跃迁，但依旧有数艘舰船负伤，并留下了两个救生舱。Speed的主力舰队则乘胜追击，R.T.C的几艘掉队舰只均被击毁。

R.T.C的队伍由后方机动10余跳，绕回到M-OEE8后方的哈克农，击毁1艘四月联盟的运输舰。四月联盟闻讯转回哈克农，R.T.C由于处于劣势不敢正面交战，双方开始不断跃迁，玩起了猫鼠游戏。之后，R.T.C试图通过星门再次进入M-OEE8，四月联盟的舰队立刻尾随而至并击毁了数艘还未及时越过星门的R.T.C巡洋舰；而穿过星门的R.T.C主力也遭到星门另一侧PIBC及四月联盟混合舰队的沉重打击，在被击毁5艘战舰后全体撤出了战场。

由于R.T.C的撤出，300余艘四月联盟与PIBC的战斗舰只得在M-OEE8里“孤寂地”游荡。两大联盟高层展开紧急会晤，决定将目标转向宣战后选择固守的Imgod舰队。两联盟组成了EVE国服开服以来最大规模的远征舰队，经过补给后200余艘各类舰只由哈克农徐徐起航……

决战午夜之后

0点过后，远征舰队到达了第一预定集结地点，Imgod却并未派出骚扰部队干扰两大联盟联合远征舰队行军。经过32跳，远征军到达Imgod的源泉活动基地TW-9LL。由于时间已过半夜，远征舰队只剩下150余艘舰只。Imgod面对依旧数倍于己方的庞大舰队，明智地选择了全员后撤，并通知其落单舰只全部进入空间站内不得外出。远征舰队搜索了该星系的所有卫星，未发现Imgod建立的私人空间站（POS），于是决定继续追击Imgod的主力。但在4HS-5星系的PIBC的前锋部队——Noc的20余艘舰只与以逸待劳的Imgod的30余艘主力舰只发生了交火，经过长途跋涉的Noc被打了个措手不及，只得不断跃迁等待后援。

在PIBC与四月联盟的舰队赶到时，Noc的2艘不慎掉队的末日沙场级战列舰与1艘狞獾级导弹巡洋舰落入了Imgod的虎口。不过由于对方增援已至，Imgod的舰队指挥决定再次后撤，退至其建立了POS和完备防御工事的源泉-绝地星域交通要道Y-2ANO星系防守。双方终于在Y-2ANO星门展开了正面交火。

24对23，双方实力相当。但是Noc的策略十分明确，集中全舰队火力对Imgod的巡洋舰发起攻击，同时对Imgod的战列舰进行电子干扰。此战法相当见效，Imgod的重型战列舰乌鸦在战斗中基本上无法发挥作用，Imgod发现己方损失惨重而Noc没有损失之后，立即整团转向跃迁，脱离战场。凌晨2时40分，Imgod的战舰全部退入POS防御阵地，四月联盟与PIBC见Imgod均已退守，而内测舰只的火力无法对POS造成威胁，因而决定回师。战后Noc公布，此役击毁了Imgod的战列舰2艘、战列巡洋舰1艘，巡洋舰4艘，堪称是EVE国服内测以来最大规模的战列舰级别的舰队战。

尘埃落定

总结此次战斗，PIBC与四月联盟在舰队战中以6倍于对手的压倒性优势迫使R.T.C采用了游击战术，虽然在初次交火中取得了一些战果，但由于网络问题与协同指挥的不一致，造成不断有落单舰只被围歼。双方实力的对比也使得R.T.C在战术上没有更大的回旋余地，此战的胜利并没有太多好炫耀的。此外，战斗双方的战场侦查能力都不尽如人意：Speed在未得知R.T.C主力明确位置的情况下命令成员自动导航，导致先头部队的3艘战舰全毁；R.T.C在被四月联盟紧紧追赶时未探明情况，就穿越由PIBC重兵把守的M-OEE8星门导致被前后夹击。这无不说明EVE战斗中侦察与获取情报的重要性。

在5月19日服务器维护完毕后，EVE的战争依然延续着。没有永远的联盟，也没有永远的常胜将军，战火将依旧在无尽的星空中燃烧，希望未来玩家们可看到更精彩的星战故事……


大批舰船开始向源泉星域转移，Imgod的形势十分严峻


星际战争是EVE的魅力所在，我们期待更精彩的战例在中国服务器诞生……

■类型：在线角色扮演 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：第九城市
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.wowchina.com

《魔兽世界》安其拉神庙副本Boss攻略（下）

■北京 kane

维希度斯

Boss技能：

1.群体毒箭： 维希度斯会随机释放攻击范围为全屏的毒液箭，造成1800点自然伤害并带中毒效果。中毒后会每秒减少380点左右生命值，且效果可叠加。这个全屏AOE是对付维希度斯的难点之一。对部落来说，解毒图腾的存在会使治疗队相对安全；对联盟来说，德鲁伊的数量则是关键。

2.毒云： 维希度斯会随机选择1名玩家所处的位置释放1片毒云，对一定范围内的玩家造成每秒1800点自然伤害。

3.破碎： 维希度斯可被二元冰霜法术冻结，并被高速物理攻击打碎，分裂为20个小水滴，分散在原Boss周围约30码之内。每个小水滴有9000点生命值，不中任何控制技能且从四周向中央由慢到快合拢，8～10秒内聚拢到中央，又合体为Boss。

作为整个安其拉最“硬”的Boss（200万左右的生命值，对所有伤害有50%的减免），维希度斯实际上是个可选的Boss，大多数开荒团队会选择先避开。不过这个软泥怪也不像传说中的那样可怕。事实上，维希度斯的破碎技能是把双刃剑。建议团队在顶住Boss的同时，所有法系职业使用1级寒冰箭或1级暴风雪持续攻击（绝对不会OT），30秒后维希度斯的速度就会减慢。之后保持寒冰箭攻击，Boss将被逐渐冻结，最终变成冰块。这时所有物理伤害职业要用最快速度将其“打碎”（否则会重新经历冰冻过程）。破碎后的20个“维希度斯水滴”每个代表了维希度斯5%的血量，这时整团要在水滴合并前全力输出伤害击杀它们。如果水滴全灭，Boss合体后将只剩4%的生命值（每漏掉1个水滴生命值多5%）。此时“冰冻团”需要再次把他变成“冰块”，然后抄起斧头、法杖上吧。

哈霍兰公主

Boss技能：

1.自然伤害： 一个可叠加的Debuff（最高可叠加20次，每秒5200点伤害），只对仇恨列表中的第一位（即MT）使用，所以要注意轮换MT。

2.毒镖： 又是毒镖！这个毒镖可叠加（最多4次）且不可驱散，但足够高的自然抗性可直接抵抗它。毒镖还会弹跳，即从一名玩家身上跳到另一名玩家身上，且每次跳动造成700点伤害（可能出现全团被轮流“弹跳”的情况）。

3.自然喷吐： 哈霍兰的直接伤害技能，属于自然伤害，所以可被抵抗。

4.飞龙钉刺： 使目标沉睡。如果睡眠被驱散，目标将受到4000点自然伤害。可以看出，这又是一个可被自然抗性抵抗的技能。

5.狂暴： 近战攻击力提升，但会中猎人的宁神射击，所以可忽略不计。

6.群体毒镖： 当哈霍兰的生命值只剩30%时，她会不断向最靠近她的15个目标释放群体毒镖。由于目标都将遭到强烈的自然伤害，所以这15位勇士需要极高的自然抗性。群体毒镖不会对15人之外的目标造成伤害。

从哈霍兰公主的技能上可以看出，这是一个需要玩家注意站位和摆好“靶子”的Boss。弹跳毒镖只会弹跳到5码内的目标身上，所以每位玩家注意保持相隔5码的站位即可废掉这个技能。其次就是“靶子”的选择，这里推荐团队的15人“靶子”组由抗性超过250以上的战士、德鲁伊和萨满祭司（或圣骑士）组成，且要全队配备自然抗性药水。这是一次绝对不能OT的战斗，在主力战士开怪后，至少4名以上的副Tank也要马上开始对公主造成伤害，并保证仇恨紧紧排在MT之后，同时靶子队也要马上进入战斗位置。此时注意MT身上的Debuff，当Debuff累计超过3次后马上更换

MT，而所有的伤害输出者要注意保存魔法，留到公主狂暴时使用。等她的生命值只有30%时，真正的挑战开始了。此时靶子队要保证自己总是在离公主最近的15人之内。同时所有的伤害输出者请放心输出伤害，越早干掉她意味着团队越安全。



面对双子皇帝时，首先要将他们分开，其次要把握攻击和跑位的时间，另外要注意清理周围不断出现的甲虫

维克尼拉斯大帝、维克洛尔大帝（双子皇帝）

Boss共有技能：

1.治疗同胞：当双胞胎兄弟相距在60码之内时他们会相互治疗，所以要注意把他俩分隔得足够远。

2.双子传送：每隔30秒左右，双子皇帝会互换位置（此时在他们脚下可看到蓝光）。换位后将有两秒左右的发呆时间，此后将立即攻击离自己最近的目标，且仇恨极大。

3.狂暴：当战斗进行15分钟后，双子皇帝开始发怒，如果不能在15分钟之内解决他们将意味着团灭。

维克尼拉斯大帝（免疫所有魔法攻击）技能：

1.上钩拳：打飞一个近身的随机目标。

2.不平衡攻击：当他受到魔法攻击时会反击，并给目标造成极大伤害。

3.突变虫子：每10～15秒使1只甲虫变异，变为原来400%的体形、300%的生命值和1800%的近战伤害。变异后要有人顶怪将之杀掉，否则4分钟后近身伤害达到1000点以上。

维克洛尔大帝（免疫所有物理攻击）技能：

1.暗影弹：4000点以上伤害的暗影弹，只对仇恨目标施放。

2.暴风雪：随机范围魔法，每波伤害在1600点以上。

3.奥术爆炸：当他受到物理伤害时，会放出4000点以上伤害的奥术爆炸，且有击飞效果。

4.爆破虫子：每隔7～10秒爆破1只虫子。虫子先变为200%的体形，原地不动，触须发光，3秒后爆炸。

双子皇帝的仇恨系统是WoW中最有特色的。在刚进入战斗状态时，其仇恨系统和其他Boss无异，但在每30秒一次的传送后仇恨系统将完全改变。推荐由两名战士和1名高血量、高暗抗的术士同时开怪。对付维克洛尔大帝的术士需要马上把他拉到大厅的角落，而战士则要把维克尼拉斯大帝拉到大厅的另一侧（一般在大厅三角形的两条边中间的灯那里）。此时皇帝的治疗系统宣告失灵。由于术士和大帝的暗影箭攻击范围都很远，所以可让1名战士提前站到术士前面靠近维克洛尔大帝的位置，等待双子换位。换位后，维克洛尔大帝这边的战士应及时趁他发呆的瞬间撤出他AOE的伤害范围，剩下的就是和维克洛尔大帝"大眼瞪小眼"。只要没人攻击他，在下次换位前维克洛尔大帝都不会转移注意力。此时，维克尼拉斯大帝附近的战士需要把他再次拉到灯下，同时主要伤害输出队伍（猎人、盗贼和战士）开始全力攻击他，并注意在30秒前提前撤退，保证换位后最靠近Boss的仍然是Tank。这就是对付双子皇帝的基本策略。

皇帝周围的其拉甲虫也要随时注意。虫子们在战斗中会不断刷出。开始时它们处于中立状态，且共享仇恨列表。因此在打双子皇帝时AOE技能是必须被严格禁止的。当然，甲虫的攻击会被皇帝触发。维克洛尔会引爆30码内的虫子，维克尼拉斯会使25码内的虫子发生变异。

注意：时间插件是对阵双子皇帝时一个很好的辅助工具，可定时显示皇帝的换位时间，对玩家的攻击和撤退有更精确的指示。

奥罗

Boss技能：

1.横扫攻击：每18秒一次，将身边所有近战目标击飞约30码，同时造成1000点以上物理伤害。注意在横扫发动后的2秒内仇恨是冻结的，2秒后会自动攻击到离Boss最近目标的嘲讽，此技能可被抵抗。

2.沙尘暴：每30秒一次，正面180度范围内的自然系AOE，伤害为4500点以内，大量降低当前Tank的仇恨值。如果当前Tank中了沙尘暴，就算抵御了伤害也必须更换。自然抗性300点以上的玩家可频繁抵抗此技能。

3.钻地：如果10秒内无任何攻击目标或5秒内攻击不到他想要攻击的目标，奥罗就会钻地。钻地后会出现4处地裂，追踪玩家目标，沿途造成600点左右的AOE伤害。地裂时会出现大量小虫，对布衣会造成300点左右伤害。小虫可被杀死或在奥罗钻出地面1分钟后自然死亡。地裂结束后，奥罗会从某个裂缝中钻出，所有仇恨清零，这时有短暂的脱离战斗的时间，可补给。

4.狂暴：当奥罗的生命值降到20%时会进入狂暴状态，不再钻地，攻击频率大幅加快，但强度不会提升。此时会出现不消失的地裂和小虫，场面较乱，要全力输出伤害。

到截稿前为止，奥罗也只被少数公会幸运地击杀过，笔者这里介绍的是一种针对奥罗的取巧方法。作为TAQ里实际难度最高的Boss，奥罗因其横扫攻击和钻地技能的存在而成为最难被MT吸引的Boss之一。笔者推荐使用野性德鲁伊的熊状态去顶怪。"熊德"拥有超过战士的防御力和自然抗性，这将使横扫攻击对Tank的伤害降到最低。其次，奥罗横扫完后，战士需要马上切换姿态拦截以便迅速接近他，否则奥罗很可能马上钻地，而防御系战士切换姿态将浪费大量怒气，且冷却时间长。而熊德15秒一次的冲锋只耗费5点怒气，每次横扫后都可在第一时间进行拦截，同时整个顶怪过程中还能不断建立仇恨。在原始狂怒的支持下，熊德的怒气可保持在80以上。唯一的缺点是仇恨的建立相对较慢。

光有MT无法击杀奥罗，这就要考验伤害输入者（法师、术士和猎人）防OT的水平了。注意，横扫所产生的2秒仇恨冻结时间是一个成功的伤害输出者必须掌握的。一个有经验的团队会在这2秒内给予奥罗足够的杀伤。当他的生命值低于20%后，让一个Tank去吸引地裂，同时"扫地组"要注意控制那些小虫，全力输出伤害，直到奥罗阵亡。

克苏恩

第一阶段技能：

1.眼棱： 绿色的射线，造成2500～3500点自然伤害，这是克苏恩的主要攻击方式，每2秒一次，和哈霍兰公主的毒镖一样，他也可距离5码弹跳（暴雪的创意到头了），只是伤害随每次跳跃加倍。

2.黑暗凝视： 43 750～56 250点的暗影伤害，在战斗开始50秒后首次使用，射线将随机由一个方向扫射180度（速度较慢，玩家可躲避），之后将每40秒发射一次（使用时会有提示）。

3.召唤死亡触须： 战斗开始10秒后，克苏恩身边的黑气外5码距离内将产生两条死亡触须。每条触须被召唤时都会击飞其自身黑气范围内的玩家，造成1350～1650点伤害。之后克苏恩会每隔10秒召唤1次，每条均有2000点生命值，同时造成200点左右的物理伤害，物理系职业要迅速将其消灭。

4.召唤眼球触须： 战斗开始45秒后，黑气外5码内将产生8条眼球触须，被召唤时同样会击飞玩家，造成1350～1650点伤害。之后克苏恩会每隔45秒召唤1次，每条均有2500点生命值。眼球触须会精神鞭笞，出现后同样要迅速将其杀死。

第二阶段技能：

1.召唤巨爪触须： 每隔40秒，克苏恩会召唤1条巨爪触须，随机刷新在1名玩家脚下，该玩家将受到3000～4000点伤害，并被击飞到房间一端。此时如果巨爪触须身边没有近战职业，它会钻地并随机从另一玩家附近钻出。它有超过90 000点的生命值，同时拥有1500点以上物理伤害。

2.召唤巨眼触须： 每隔40秒，克苏恩会召唤一条巨眼触须，随机刷新在1名玩家脚下，该玩家将受到3000～4000点伤害，并被击飞到房间一端。巨眼触须有40 000点左右生命值，会使用眼棱射线，但容易被打断。

3.克苏恩之胃： 克苏恩每隔10秒会刷新巨胃触须，刷新时触须会随机吞噬它附近的1名玩家，使其掉入克苏恩胃中。这是个独立的"房间"，玩家最初会落到绿色胃酸中，受到一个每秒150点伤害的Debuff，且每4秒叠加一次。克苏恩胃中有两条鲜肉触须，每条有25 000点生命值，可近战，但无法远攻。在两条鲜肉触须中间有一块"陆地"，上面的传送点可让玩家瞬间返回原先房间。落入胃中的玩家在没有治疗者时一般要累积到6个左右的Debuff才能离开胃部。

4.伤害护盾： 进入第二阶段后，克苏恩会给自己一个伤害护盾，可大大减少所受到的所有伤害。但当胃中的两条鲜肉触须被击杀后，克苏恩将进入虚弱状态，伤害护盾将会被去除45秒，恢复正常伤害。

目前对克苏恩的打法就是一种。首先，所有玩家被分成8个小组，每个组中保证有1名Tank、1名自然抗性提供者、1名远程伤害输出者、2名治疗者。其次，进入房间的方式极为重要。首先MT组的主Tank要提前全团2秒进入房间，2秒后全体队员马上进入房间，并在迅速到达自己的战斗位置（注意每名玩家之间至少要保持5码的距离）。各战斗位置的玩家要注意击杀附近刷出的触须。

当克苏恩开始第一次黑暗凝视时，战斗进入正式阶段。这时，所有战斗位置的玩家要注意随凝视光线的移动依次跑位，绝对要避免乱跑的情况，否则马上团灭。换位后，所有队员进入新的战斗位置保持队形，等到下次凝视开始。这是个熟练的问题，如此反复，只要不出差错，克苏恩的生命值很容易下落。此后克苏恩现出真身，进入第二阶段。

第二阶段，所有战斗编组要保持自己当前的战斗位置不要改变。巨眼触须出来后，临近组的盗贼上去无限地打晕，临近3个组迅速上前击杀触须（注意打断技能的使用）。巨爪触须出来后，临近组的战士上去顶住，临近3个组全力消灭它。2500点生命值的眼球触须刷新后，让法师马上秒杀掉就可以了。此时要点在于被吞进胃里的玩家，要求所有玩家做宏，被吞进去后马上通知队友。进胃后要马上杀伤鲜肉触须，治疗者则负责治疗伤害输出者。注意此时Debuff不能累积太多，保持克苏恩胃里维持有两三人即可，绝对不要超过3人。当胃里的两条触须被杀死时，克苏恩出现45秒的虚弱状态。让胃中的玩家马上脱离，此时保证有4个小组秒杀巨眼触须，巨爪触须则由Tank控制住，其他分组马上集中攻击克苏恩，然后就是一次次地硬磨，直到克苏恩被磨死。

注意： 在第一阶段结束时，如果所有触须都已被击杀，将会有两三秒时间会脱离战斗状态，此时可迅速复活队友并进行补给。

以上是笔者以自身体验为主，并参考部分资料写的一篇安其拉神庙攻略。限于篇幅，很多细节无法展开仔细描述。由于截稿较早，本文见刊时应该有更多打法出现。而这篇攻略正是启发性的，注重于解释前因后果，或许这能弥补篇幅上的不足吧。希望大家早日攻克这个WoW目前最难的副本。



MT和8个战斗小组的站位示意图



克苏恩的胃示意图：1.血肉触须，2.弹出的位置

■类型：在线音乐 ■制作：久游网 ■运营：久游网
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://sdo.9you.com

《超级舞者》《星座情缘》新版介绍

■安徽 牙牙

久游网运营的《超级舞者》近期已更新为3.0版《星座情缘》，这次更新之“新”已经新到彻底换掉了之前版本的客户端，需要重新下载。全新的系统、全新的比赛模式，我们一起来看看吧。

百变Notes。游戏针对玩家的反馈意见开放了Notes的皮肤系统，不再是死板的上下左右键，取而代之的是有空心镂空的Notes和可爱五角星的Notes。而且，不光它的模样有了变化，正确击打后的效果也有所不同，如会出现一束光束等，让一向重视视觉效果的《超级舞者》，在细节上有了更绚丽的变化。

反键功能。在《星座情缘》的更新中，加入了《劲舞团》玩家们非常熟悉的反键功能。当游戏中随机出现一个被光圈紧紧包住的Notes时，请不要以为这是视觉效果，这是反键功能的特殊标志。当一个包裹着光圈的向上的Notes出现时，你的正确击打应该是“下”而不是“上”。反键的出现将使游戏的难度有所提高。当然，难度提高不会是没有理由的，如果你正确击打了反键，那么会获得更高的分值。其实对付反键也很简单，针对喜欢单手游戏和双手游戏的玩家可能有所不同。单手游戏的玩家比较好办，请不要再吝啬另外的那只手了，在设置好自己习惯的热键后，将另一只手放在小键盘默认的4个方向键上，如果反键出现的话直接用默认键击打。双手游戏的玩家就要稍微麻烦一些了，如果你是位高手完全无视反键的存在，那左右开弓自然是左右逢源；但笔者是属于笨一些的玩家，这时应强迫自己固定用右手击打反键，就不会再弄混了。当然，用跳舞毯的玩家就只有靠自己的一双脚了。反键提高了游戏的刺激性，想要完美结束一曲需要刻苦练习，好好培养自己的条件反射能力吧！

融入画面的Notes。你厌烦Notes击打区遮住了漂亮的游戏画面吗？《星座情缘》中的倾斜模式进一步将整个Notes区域美化了。该模式将以前击打区的背景变成了半透明，然后移到画面中间放倒，看上去就像长长的飞机跑道，Notes也会像《星球大战》的开场那样向玩家飘来。这个模式事实上也提高了游戏的难度，如果再加上反键功能，难度就更上一个层次，需要玩家们好好适应了。



看到反键时可要及时做出反应



倾斜模式的最大益处就是不破坏整个画面的背景

舞林大会。游戏中新增了一个舞林大会的频道。每天大赛频道在固定时间开放。所有大厅中等待的玩家会自动配成30人一组开始比赛，每周系统会随机抽取5首难度各异的歌曲进行比赛。比赛中会有各种各样的搞怪道具来干扰玩家，而过关斩将赢得锦标的玩家，则可能得到段位奖励和随机奖品，更有可能获得相应的“星座十二宫勋章”呢！



“性别大战”开始了！

男女PK。新版开放了男女玩家的PK模式。PK开始后，两男两女按性别分组进行对抗。如果两回合双方都是男方获胜，那么女性玩家的一方则被判定为PK失败，将会获得一个惩罚——女方玩家会集体变成熊猫或企鹅，并且在回房间的时候都不会消失。这是不是很有些恶趣味呢……

■类型：在线角色扮演 ■制作：网域 ■运营：网域
■游戏状态：未知 ■官方网站：http://www.huaxia2.com

《华夏II》势力体系详解

由网域制作和运营的网络游戏《华夏II》尽管目前还在进行技术性封闭测试，但已有较高的可玩度，特别是像一些欧美网游那样引入了势力体系的概念。存在于华夏大陆上的势力与游戏中的许多系统都有或隐或显的联系，玩家在成长、执行任务或资源争夺中都将受到它的影响。下面，我们就来看看这9股重要的势力。

1.连云组。领导人为大业长老。很早以前，华夏族有一个专门负责情报的机构，只是后来渐渐名存实亡。战后，华夏族长老秘密成立了新的情报机构，这就是连云组。这些年来它以不同身份在不同的地域和势力内安插了大量人手，而他们的存在只有华夏族的几个大长老知道。是他们最早得到了异常的情报，并得出结论：各势力正在酝酿一场阴谋，华夏大陆将再起战端。

2.乾元宗。领导人为雨师。雨师在大战后躲了起来，因为他出卖伯戚的事早已被众人知晓。黄帝派人找了他整整5年。在此期间，雨师奉魔界之命在各地培植自己的势力，并不断把自己的亲信派往各处，一面打探消息，一方面积蓄力量。乾元宗对其他势力多是拉拢、利用，一旦拉拢不成便极力打压。

3.南海国。领导人为海家。自从冽寻推翻了女皇，女皇的后裔离开了宁海州鲛衣城，倚仗其雄厚的经济实力，招兵买马，意图复位。历史上他们以南海国的名义组织过几次行动，但均以失败告终。现在，南海国处于海家的控制下。她努力与各部族搞好关系，并设法向仙界示好，等待复仇的机会。

4.煌叶崖。领导人为衷黎。衷黎本是黄帝麾下一名勇敢的战士，战后回到家乡，却发现自己的家人被恶霸逼死。盛怒之下他杀净了恶霸一家，自此流落天涯。衷黎虽被四处通缉，但有过类似经历的人却纷纷前来投靠。后来他们在煌叶崖扯起一面大旗，劫富济贫。但是，现在也有很多人打着煌叶崖的旗号为非作歹。衷黎大为恼火，但又不知如何是好。

5.楚江府。领导人为诸富。地府本和魔界有所联络，两界在大战之初合作得非常紧密。可在战争后期，地府的野心逐渐显露出来，他们利用一切机会收取魂魄以扩充实力，终于被愤怒的仙界击败。战后，地府以诸富为代表出面，收服了许多孤魂野鬼，还加强了对孤怨族、凄灵族的控制，并使魅惑族投靠地府。


平静的北郡


茂林丛生的天圣原

6.恶人谷。大战中犯下累累罪行的人实在太多了，他们为了躲避惩罚，看中了巨人野炼骨窟，于是盘踞在这里。渐渐地，这里成了名副其实的"恶人谷"。开始时，恶人谷只是一群乌合之众，但一个神秘人物的到来改变了局面，从此恶人谷合力对外，对抗意图消灭他们的势力和个人。

7.豪侠。为了惩恶扬善，各部族中能力高超的人士自发聚集在一起，一面追杀十恶不赦的恶棍，一面走南闯北行侠仗义。不过豪侠的组织极其松散，在对付恶人谷时也常常吃亏。所以他们也开始有计划地结盟，并制定聪明的应对策略。

8.刀客。大战之时，历角族族长风伯狙杀了轩辕城主榆芒，并抢走了尚元甲。战后，风伯带着部分亲信远避域外，可他创立的刀客职业却并没消失。很多人仍然聚集在青云寨，而愿意出钱找人办事的，也大有人在。刀客们自发形成了几个小团体，能力参差不齐，信誉有高有低，但也形成了一定的气候。

9.天尊。领导人为仲谦。当年仲谦在烈焰山与迅烈族拼斗时，烈焰山突然倒塌，仲谦被埋于火山之下。仲谦侥幸脱险，只是之后神智就不太清楚了。他后来在赤水嗜魂谷安定下来，把闯入谷中的人掳来，控制他们的魂魄以供驱使。此后他就自称天尊，过上了与世隔绝的生活。

■类型：在线角色扮演 ■制作：朗金科技 ■运营：软金网络
■游戏状态：未知 ■官方网站：http://cs.cngame.cn

《传世Online》面向中国人的西方奇幻

■北京 Merlin

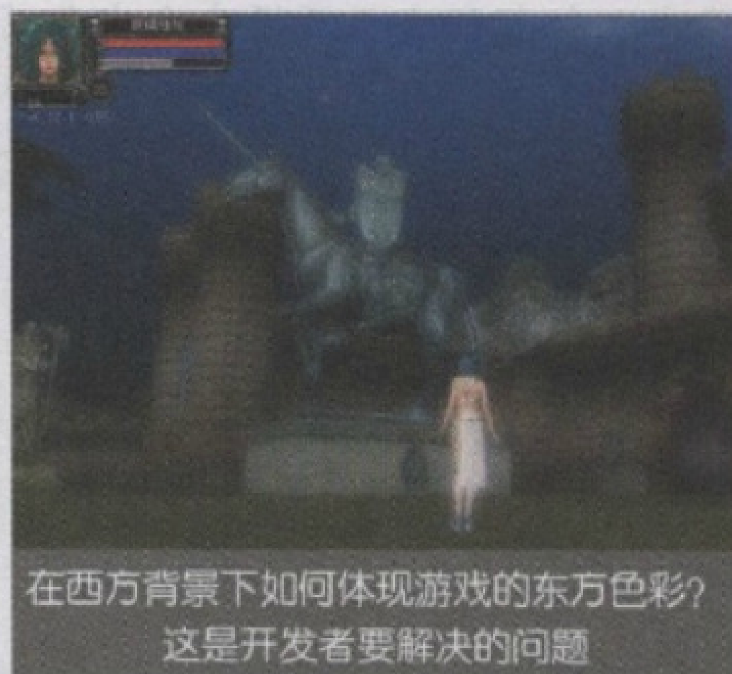
《传世Online》是由北京朗金科技旗下的P&B（猪与地下室）工作室历时两年开发的欧美奇幻风格MMORPG，将由上海软金网络科技有限公司负责运营。运营商在游戏推广之初就已表示，《传世Online》虽然投入了超过1000万元的开发费用，但从开发伊始就以免费运营的模式进行设计，而且游戏中的系统多是“针对国内玩家的游戏特点”进行设计的，这也是其以“3D《传奇世界》”为宣传口号的原因之一。

“传世”的缘起

《传世Online》构造的是一个完全架空的世界观。1000年前，堕天使路西法在众神之战中最终落败，被封印在帕蒂尼斯大陆。然而，邪恶的力量不是那么容易控制的。被忘爱之笛封印的路西法看透了看守者大精灵亚特利的善念，不断地用谎言迷惑她。慢慢地，亚特利听信了谎言，将自己分化成所谓更加“纯净”的勇气、爱情和智慧三精灵。但她不知道，分裂后的三精灵已不足以掌控忘爱之笛的力量。终于在千年之后，路西法挣脱了封印，重返世间。

此时，凡间的人族、自然族和天空族刚刚经历了第4次种族战争，他们在帕蒂尼斯大陆上分别建立了3个国家：被冰雪与沙漠覆盖的北部王国伊斯蒂、拥有广袤土地的西南王国奥贝隆以及位于东海岸的塞巴斯狄安王国。随着国家的发展，各国君主的心中都滋长着一统大陆的野心。北部的伊斯蒂王国由于生存环境日趋恶劣，经济发展停滞不前，于是国王西夫便开始暗中策划对奥贝隆的战争，企图通过战争来掠夺财富。而刚刚进入游戏的玩家，就将体验到这个乱世中的爱恨、权欲和阴谋……


《传世Online》中怪物的设计倒是颇有西方奇幻的味道


在西方背景下如何体现游戏的东方色彩？这是开发者要解决的问题

开发者说，虽然游戏以西方奇幻为大背景，但其中也融入了中国的传统文化。如具有东方特色的怪物名称、带有“阴阳”概念的武器装备以及符合东方人价值观念的善恶故事等。据说，《传世Online》的策划理念就是两个字——颠覆。这到底是要颠覆传统西方奇幻的面貌，还是别的什么，恐怕只有我们玩过游戏之后才能确切地弄清楚。

职业设定

《传世Online》中的职业分为初级职业和二级职业。初级职业即创建人物时由玩家选定的职业；二级职业是在人物达到20级时可转职的新职业，具有独特的技能。初级职业分为战士、法师和游侠3种。职业和种族是相对应的：人族是天生的战士，自然族只能选择游侠，而天空族则只有法师。二级职业分为狂战士、武士、猎人、杀手、巫师和牧师6种。其中狂战士、武士由战士转职而来，猎人和杀手由游侠转职而来，巫师和牧师由法师转职而来。



初级职业战、牧、法的铁三角相信大家都很熟悉了，下面主要针对二级职业作一简单介绍。

狂战士。普通攻击力最强的职业，在组队冒险中有不可替代的作用，但生命值和防御力并不出众，适合于冲锋陷阵，而不太适合去当肉盾或参与PK。

武士。武士的生命值长，防御力出众，但普通攻击力较弱。由于其生命值长，所以相对还是很安全的。武士最善于在队伍中充当肉盾，耐久力最

强，配合其特殊技能也可给对手造成极大伤害，但积蓄特殊技能需要花费大量时间。



猎人。以弓箭为武器的职业，远程作战能力强；视野广阔，善于发现隐藏在暗处的杀手，并拥有忽视防御力的攻击技巧。

杀手。杀手主要使用匕首，拥有很高的躲避能力；普通攻击不高，但爆发力强，瞬间杀伤力高；暗杀、潜行、为武器抹毒是其本钱。



巫师。巫师生命值少，不适合与敌人近距离作战，但施放各种绚丽的魔法是其强项。巫师属于大器晚成的角色，前期练级比较艰难。

牧师。牧师拥有各种增益魔法和治愈魔法。《传世Online》中的牧师拥有较高的生命值，且精通各种保护魔法，可极大提高队伍的生存能力，并可复活阵亡的队友。



人物原画：女法师华丽的炙炎法袍

杀戮战场，善恶两端

《传世Online》像许多网络游戏一样，将世界分成了三大阵营。动荡的世界背景为玩家们提供了一个开放的空间，各种利益纠纷基本上都可通过PK来解决。游戏中提供了5种PK方式，从个人之间的PK或所谓的“善恶PK”，到国家间的边境战和公会间的公会战，十分全面。朗金甚至认为，“《传奇》系列经典的PK方式将在《传世Online》中发扬光大，在目前《传奇》系列没有任何后续作品的情况下，《传世Online》将是玩家们一个非常不错的选择。”

不过，为了防止玩家之间无理由的杀戮，《传世Online》将许多网络游戏中的“红名”概念做了进一步修改。玩家们在PK时，能直观地看到对方是否红名，从而让自己选择是否变成红名或进行“洗白”，但游戏会记录玩家因为PK而产生的善恶值。善恶值是不能因时间的流逝而改变的，只能通过玩家与其他属性为善或恶的玩家PK来改变。无论自己是善还是恶，当数据累计到一定程度时，玩家的“善性”或“恶性”就将直接在游戏中体现出来。玩家可得到关于善或恶的称号，可接到与自身属性相对应的任务，NPC对待玩家的态度会有所不同，而商店中能购买到的道具也有多寡之分。这都是玩家选择善或恶的直接体现。因此，《传世Online》中的生存法则十分简单又很灵活：完全开放的PK，但PK的后果由玩家自己来承担。

边境战，国战和战场的结合

从《龙族》开始我们知道了国战，从《传奇》开始我们了解了公会战，而《传世Online》中的大型战斗则有了新的变化，这就是边境战。

《传世Online》希望让游戏中的玩家会以一个接近于真实社会的人物登场，他不仅是代表了个人，也代表了自己的国家和公会，因此游戏中设计了可以体现玩家积极参与社会活动的边境战。边境战有点象《龙族》中国战与《魔兽世界》中战场的结合体，隶属于3国的玩家在特定的边境地图展开对抗。表现优异的玩家对本国的贡献度会得到提升，并可领取边境战的特殊奖品，甚至可得到高级的武器装备和道具。贡献度达到一定程度的玩家，还可到本国的事务大臣处领取每个国家特有的实物奖励或相关头衔。

装备自主打造

大家都知道，一个游戏人物的成长与等级和装备息息相关。《传世Online》中同样是以装备和等级来区分玩家强弱的，但有所不同的是，并不是所有装备都是靠打来的。当玩家的等级或装备到了一定程度时会发现，合适的装备副本里打不出来了、任务不给了，Boss也不掉了。那别人的好装备都是怎么来的呢？答案是：自己打造。

《传世Online》的打造系统在游戏中有着举足轻重的地位。装备、武器，甚至是消耗品都可利用打造系统进行制造。与此对应的是，到了游戏后期，通过怪物和任务奖励得到的装备越来越少，而各种搜集各种高级材料进行打造将成为一个玩家的必修课。不同的材料可以打造不同等级的装备，附加属性上也会有很大的不同。如何打造一个极品装备和属于自己的专用装备，将成为玩家在游戏后期的主要任务。

作为一款完全由国人自主开发的MMORPG，《传世Online》强调了它是一款面向中国玩家的西方奇幻。在游戏系统上，如PK系统和玩家互动等方面的改动看起来都比较完善，可以说是一个借鉴百家之长、强调本土概念的作品。它是否称得上是“3D《传奇世界》”，还是玩家们自己来体会吧。游戏预计在今年夏天开始内测。



游戏中对于PK的设定看似开放，实际上却对玩家极具约束力



游戏的画面表现在目前的国产游戏中算是不错的

■类型：在线策略 ■制作：Bandai ■运营：中视网元
■游戏状态：4月28日压测 ■官方网站：http://gno.ccnec.com

《机动战士敢达在线》任务系统新手教程

■北京 谢力

任务系统是《机动战士敢达在线》（以下简称为GNO）中一个重要的系统。任务通常为带有各种目的的战斗，完成任务后会获得大量的经验值、补给点，甚至是隐藏任务点的额外奖励。另一方面，要推进战局为己方出力，也只能通过完成任务来获得前线移动值。

任务的选择

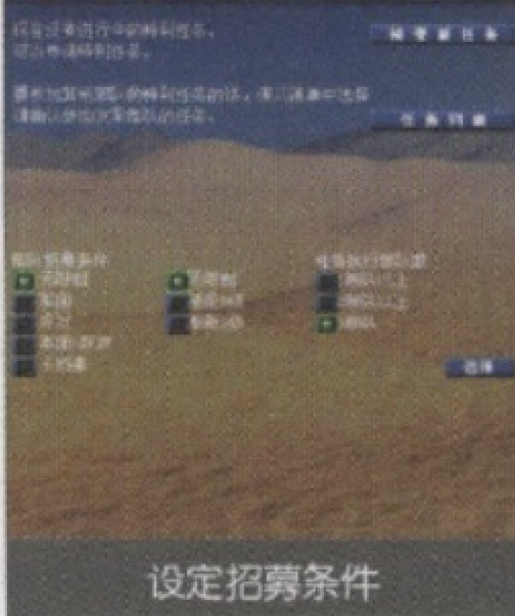
进入任务界面点击“接受新任务”，即可选择接受新的任务。这时需要注意几点：从难度2开始，玩家面对的都将是3个敌人小队，即使玩家此时十分强大，也未必能单独胜之。因此，单人最好还是选择难度为1的任务。此外，长期任务需要连战数十场（胜利条件一般是10或30场取胜），要花费大量时间，一般是在接下来的一段时间内准备不玩（如睡觉前）时接受任务。连续接受普通任务是效率最高的做法，而任务执行地点也是十分重要的，需要根据玩家手上拥有机体的地形适应性来选择。

接受的新任务会显示在列表中

前面已经提到，从难度为2的任务开始玩家将面对3个敌人小队，那么如何才能完成此类任务呢？这就需要组建一支部队，与其他玩家一同完成。当你所在的战斗区域内有同实力的玩家接受了任务，而你又可以加入的话，可点击“接受新任务”中的任务列表，这里会列出所有你可能加入的任务。可根据自己小队的能力及参与部队的情况选择想要加入的任务。当然，你接受的新任务也会显示在列表中。加入别人的任务所获得的任务点会比较少，因此你也可以自己接受任务并招募其他玩家参与进来。在任何时候玩家都可更改招募条件，这跟玩家是否在进行任务无关，不过一旦你开始做任务后就不能再招募了。

部队的招募

招募总共有3类选项，列在任务列表下方。第一个招募条件为身份和等级的限制。你可以作出限制，只允许部分人可加入你的任务（默认选项是无等级限制的好友）。任务执行部队数是指加入该任务的部队下限，只要达到这个下限且所有部队都符合条件，就可开始任务。如果你打算招募到足够多的部队才开始任务的话，请在这里选上适合的部队数量。


设定招募条件

招募部队时还有一点需要注意的是，作为接受任务的主战部队，你必须到达任务所在地点才能在任务列表中显示你的任务。任务进行的条件就是所有部队都到达任务地点且修理条都满了。如果部队数量没达到招募时的下限，先到达的部队会自行进行普通的野战，这对任务没有影响。如果部队数量已足够但有的人修理条未满，则其他部队不会进行野战，而是保持修理条满的状态等待未满的玩家进行修理。

建立自己的军团

当你努力地为自己的势力战斗，完成了越来越多高级任务后，你可上排行榜查询自己的排行。排行查询位于“记录”选项的最后一项。在排行榜上名列前茅的玩家可获得额外奖励。个人任务、战果点优秀的可获得勋章，而军团排行在前的还会得到不能买到的高级机体。

那么，什么是军团呢？军团是GNO里的玩家组织，类似公会，是志同道合的玩家建立的队伍。要建立新军团，可在“查看友军”界面选择“军团”，填入适当内容后就可建立自己的军团了。作为军团长，你可邀请其他玩家加入。虽然率领一个军团是很威风的事，但如果人数不够就很难展开游戏活动。在进行任务时，相同军团的部队完成任务，任务点数和战果就会算进军团的任务点数和战果中，这会影响军团的排行。当你所在的军团位于众军团之上时，你便可获得比同期机体强大得多的星级机体。



■类型：在线角色扮演 ■制作：雷爵资讯 ■运营：亚洲互动
■游戏状态：6月份内测 ■官方网站：http://kok2.aijoy.com

《万王之王2》内测版新手指引

■北京 桃花开

在《万王之王》的盛名之下，我们等待了很久，最终迎来了崭新的《万王之王2》（以下简称为KoK2）内测。在经过大改版之后，KoK2可能会让那些初入游戏的玩家感慨，这和2005年接触到的游戏版本有很大区别。本文就是给游戏新手的一份简易入门指引。

职业的选择：战、法、牧

进入KoK2世界，要首先面临的是职业选择。3个基础职业分别是战士、法师和牧师，每个职业都有一个树状的转职路线。战士和传统网络游戏中的完全相同，以强大的攻击力和防御力著称，配合魔宠有时比刚转职的进阶布衣玩家还强大，可转职为武士和狂战士。法师长于施法，但防御很低，在初期比较难以培养，后期却会变得强大无比，可转职为巫术士和咒术士。牧师必备的武器是锤子，这使其物理攻击力大幅提升。一个好牧师必须学习的技能包括辅助魔法和光系攻击魔法等，可转职为贤者和辅祭。

每个职业在达到一定的要求后可转职。游戏采用的是技能制设定，初级法师开始时只有两种技能可供配点，要等到等级5、10、15等5的倍数等级时，才会获得额外的新职业技能。

冒险者的天堂——巴布朗

作为新手区，巴布朗是受保护的区域。它分为4个区：巴布朗中央区、巴布朗西区、巴布朗南区和巴布朗港区。巴布朗中央区是新坦格拉美亚最繁荣的地区，是一座中立城镇。巴布朗港的西边是一片优雅的丘陵地，距市中心不远，美丽安逸的环境让许多新冒险者流连忘返。在中央区以南，主要的住户是贫民。这是一片都市南部城墙外的三不管地带，盗匪横行、乞丐遍地，但这里往往会有许多适合新冒险者领取的任务。最后值得一提的是巴布朗港。这里是坦格拉美亚海陆交通的重要枢纽，一个充满活力的地方。温暖的红野猪旅馆、夜夜光明的灯塔，抚慰着旅人疲惫的心。

巴布朗属中立区域，玩家在这里不能PK，因此是一个适合新手练功升级的好地方。这4块区域的怪物与任务难度依次是：中央区、西区、南区、港区，玩家可依照此顺序做任务升级。在巴布朗，玩家差不多可练到15级。



巴布朗中央区是新手活动的主要区域，这里有完善的城市功能

巴布朗的新手任务

巴布朗中央区是系统预设的重生点，这个区域的任务大多需要去下水道（165,228）接。起初，玩家只需要打小鸡、毛虫升级，然后以对付老鼠、走私者为主。巴布朗有银行、医院、杂货店、防具铺、武器铺、红叶旅馆、商会、魔法塔等建筑，玩家可按下M键切换到小地图，查看它们的位置。用鼠标点到某个建筑时会显示其坐标，代表玩家的角色会自动向该建筑移动。另外，本区域的黑暗商会（73,116）和光明商会（176,138）处有赏金猎人，玩家可向他们购买随机任务，内容多半是打小鸡、蝙蝠之类的。完成任务后，可换取奖金或奖品。本区有3个传送点，可通往巴布朗西区、南区及港区。



探索古代遗迹是KoK2的吸引力之一，就像你喜欢在WoW中探地图一样

向更高的冒险挑战

到目前为止，人们对坦格拉美亚大陆的了解只是九牛一毛。坦格拉美亚大陆存在许多危险区域，如神秘的生命森林：这里既有邪恶的吸血族，也有圣洁的独角神兽；再如危险万分的石龙峡：这是个爬虫横行的世界，传说此地曾是龙族的潜伏之所，现在则满是奔走的地龙。若是再往深处去，则会看到散落各处的巨蛋。有人说在这些地龙蛋之中有龙族的后代，但是在未孵化之前，谁也不敢断言这蛋内藏着什么样的生物。这些就是走出巴布朗的冒险者将要踏足的神秘领地…… P

■类型：在线角色扮演 ■制作：网易 ■运营：网易
■游戏状态：5月31日公测 ■官方网站：http://dt.163.com

《大唐豪侠》蜀山派连招释疑

■广东 刚三阿四

《大唐豪侠》中的蜀山派是名门正派的典范，虽然其弟子的攻击力较低，但作为辅助能力最强的角色在组队中却不可或缺。但是，玩过蜀山派的玩家都知道，摆在蜀山剑仙面前的一个大问题，就是连招的取舍。

我们知道，蜀山剑派共有5个基本招式，分别是：怒松横壁、栖鸾舞凤、乘风带月、剑渡苍冥和虬枝飞鹤，而连招就是把这些基本招式连起来使用，并得到额外的攻击效果加成。它要通过使用秘笈积累经验才能得到，而不需要花费技能经验，但好的秘笈往往是可遇而不可求的。属性攻击是《大唐豪侠》的重头戏，无属性攻击大部分会被装备的防御抵消掉，而恰到好处的属性伤害却能让人防不胜防。寒冰门有阴伤害，天煞盟有阳伤害，百花宫有毒伤害，这3个门派是相互制约的。从这个角度来说，3种属性攻击都可修习的蜀山派在PK场上应该占尽优势，然而要把5个连招全部修习是不切实际的。因此，无论从哪个方面看，选个好的连招作为主修招式，都是不无裨益的。在选择之前，让我们先来看看4个三连招的情况。



到传功师傅处升级招式需要消耗一定的技能经验和金钱



除了气贯长虹之外，其他武功的连招都各有特点



学习哪种连招对玩家来说比较合适，首先要考虑自己的经济状况

气贯长虹：第一级增加攻击力60，附双倍攻击几率8%。要求怒松横壁、栖鸾舞凤和乘风带月的气值各达到21，连招不可升级。这是个最中庸的连招，效果实在不敢恭维，而且3招出手都是起手式，不连贯不说，视觉效果也很一般，如果不在新版本中出现大规模改动，就注定会是唯一一个被遗弃的蜀山招式。

白虹贯日：第一级增加攻击力20，附阳属性伤害50。要求怒松横壁、栖鸾舞凤和剑渡苍冥的气值各达到21，连招可升级。这是个比较漂亮的招式，整体出招是最快的；缺点在于第一招和第二、三招之间不太连贯，PK时容易被打断，打起来很吃亏。

犀牛望月：第一级增加攻击力20，附毒属性伤害50。要求怒松横壁、乘风带月和虬枝飞鹤的气值各达到21，连招可升级。这一连招是蜀山连招里攻击力最高的，而且发招紧凑、动作华丽。理论上这一攻速适中的连招应当是蜀山弟子的首选。但犀牛望月因为附加的秘笈不同，动作变化也很大。一个最极端的例子就是前两招为削、第三招为扫，动作很连贯，可最后那招会跳起来，导致下一次发动前会停顿一下。这样总体攻速会下降，威力也就打了折扣。犀牛望月的不稳定性，往往使更多蜀山弟子在选择时犹豫不决。

红云托月：第一级增加攻击力20，附阴属性伤害50。要求栖鸾舞凤、乘风带月和剑渡苍冥的气值各达到21，连招可升级。这一连招的攻击力相对比较平均，但动作幅度大，是所有连招里速度最慢的。其优点在于第一招与其它连招的第一招相比伤害最高，这一点在PK时很有利：当连招频频被打断时，会不停地施展第一招，也就最大限度地获得了连招的额外伤害加成。

俗话说萝卜青菜，各有所爱。笔者以为，不喜欢PK的玩家适合学习白虹贯日；喜欢PK的玩家可根据自己的经济状况选择，宽裕些的可学犀牛望月，手头吃紧的可学红云托月。在选择好主修方向之后，就可放心地把技能经验分配到两个基本技能和对应的3个招式上。基本技能方面，太玄录可增加角色的生命值和内力值，所以这一项上虽然升级花费的经验最多，却万万不能荒废；身法技能可提高人物的命中率、闪避率和逃跑成功率，这一项上倒是可以省一些，一般只要保证技能等级与怪物的等级相当，攻击中不会出现Miss即可。

■类型：在线角色扮演 ■制作：Turbine ■运营：盛大网络
■游戏状态：6月28日内测 ■官方网站：http://ddo.sdo.com

《龙与地下城Online》副本入门指导

■北京 黑色圣石

盛大网络运营的《龙与地下城Online》（以下简称为DDO）即将开始内测了。可能大家已经了解，DDO中并没有野外杀怪练级的部分，游戏中所有的经验、金钱和装备都要靠去副本，即“地下城”中完成任务来获得。这一独特的游戏方式无疑会令许多玩家感到陌生，本文就玩家进入地下城探险的组队原则及一些值得推荐的副本进行介绍。

组队原则

与大多数网游类似，DDO中也存在“铁三角”，即战、牧、法的组合。不过通常玩家必须在队伍中增加一名盗贼（按中文官网译法，即游荡者），因为地下城中大多隐藏着大量陷阱，而其中的大多数都是致命的。值得新手注意的另一点是，DDO中的牧师并不像其他常见网游中的那么脆弱，全身穿着板甲、举着大盾、挥舞着重型钉头锤的暴力牧师同样可以冲锋陷阵。战士吸引敌人的手段不仅仅限于肉搏，使用绊摔、顺劈之类手段吸引大量敌人才是他们应该做的。盗贼的伤害力很强，但他们的身体同样脆弱无比，因此比起输出伤害，一个好盗贼更应该注意及时搜索敌人或解除陷阱。法师和术士都是纯粹的法术使用者，但术士以较多的法力赢得了许多优势，而许多法师事实上是法师/术士兼职。其他职业也可加入基础铁三角，或者说铁四角中。如用法师或术士取代牧师，并依靠机关人组成队伍等。DDO毕竟是一款网游，要取胜最重要的还是要相互配合。

任务选择原则

任务大部分是从城镇的NPC处获得的。可提供任务的NPC头上会有金色的“！”标志，地图上同样会以“！”标出有任务的NPC的位置。对玩家来说，选择任务时一个很容易踏入的误区就是，组成等级偏低或人手不够的队伍去强行挑战Hard或者Elite级别的任务。通常，一支平均等级略低于任务要求的队伍，完成一个Hard级任务所需时间等于完成Normal级任务的三四倍。也就是说，在同样时间内进行Normal级任务的玩家获得的经验值与进行Hard级任务的玩家相当，而任务奖励则往往更多。所以，除非为了挑战自我，玩家最好在凑齐人手并满足等级条件后再去尝试Elite级任务。



组队准备进行一个地下城任务，这是一个标准的6人队



The Sanctum系列任务最后的Boss战，对手是蛛化精灵

初期任务选择

游戏初期的任务其实很好选择——因为任务很少。1级时，玩家首先进行的应该是新手岛上的Eudoria's Challenge，然后是Stormreach码头区的Old Sully's Grog。接下来在码头广场处可获得的Search for the Rare Scrolls、Steal the Healing Elixir和Quest for the Ancient Daggers。它们是并列的一系列任务，完成先后没有关系。完成这一系列任务后，玩家就可自由接受任务了。接下来，推荐首先组队完成Survive the Low Road，然后是The Kobold's New Ringleader和Information is Key，这两个任务可反复进行以获取经验。升到2级后，玩家可尝试Hard难度的The Kobold's New Ringleader和Information is Key，也可进行新的Butcher's Path等任务。这时较轻松且可重复的任务还包括Durk's Got a Secret、Stealthy Repossession、Clan Gnashtooth和Recovering Arlos。升至3级后，The Kobold's New Ringleader和Information is Key的精英难度对玩家而言不会是太困难的挑战，而它们的经验回报也还算不错。尝试Butcher's Path等任务的Hard难度，也是这一阶段的选择。基本上，每次升级后玩家都应在接受新任务的同时，尝试提高了难度的老任务，这样才能在享受游戏乐趣的同时，最大限度地快速获得经验值。

由于使用任务地下城系统，DDO的游戏节奏快速而刺激。希望本文能为那些喜欢快节奏和小团队合作的玩家尽快适应游戏提供帮助。

■类型：在线角色扮演 ■制作：完美时空 ■运营：完美时空
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.world2.com.cn

《完美世界》升仙入魔心得

■北京 小丹

对许多新接触《完美世界》的玩家来说，升仙入魔似乎只是可望而不可及的梦想，只是当等级和声望都达到一定程度之后，才开始关心角色以后的发展。笔者就看到不少玩家在论坛上问升仙入魔的相关问题，于是就写了这个简易的指南，希望能给新手们提供一点帮助。

升仙入魔之路

升仙与入魔，都要在万流城找到仙引者和魔引者对话接任务。升仙的任务稍微复杂些，首先要去踏箭山庄，飞行上天。这里有座和天泪一样浮在空中的城，找灵宝天尊对话。按照提示去獠牙镇找NPC旺强对话，他会要求玩家去采集“灵犀草”。灵犀草在獠牙镇西北的山上，不过有4棵90级的大树守着。和野外的守护宝箱怪一样，大树的攻击是一致的，并且刷新速度极快，因此最好找朋友帮忙吸引大树的火力，自己迅速去大树中间挖草。把灵犀草交给旺强后，他还需要天仙石、地仙石、人仙石各10块，交给他后获得任务物品“五色石”。

回去找灵宝天尊鉴定五色石，他会要玩家去找“玄光宝鉴”。这件物品要去刺骨之地一块大冰石（116，990）附近找。再回万流城，仙引者说要升仙就必须杀魔。召集一帮朋友，去“魔幻天”杀3个Boss——暗魔、天魔和烦恼魔。任务完成后回万流城可获得160万原神，修真等级升为“上仙”，并获得仙的独特观赏宠物——小精灵。

选择入魔的玩家接任务后要去野人村西边的山上，然后走到惊鸿岭，大概在（185,410）附近的路上会弹出任务提示框。回万流城向魔引者交任务，然后去狼图腾谷的一个祭坛附近找“食宝兽”对话，得知要去蛇蝎谷下面采集“月魂水晶”。和升仙任务里的“灵犀草”一样，那里也有4棵90级大树守着。之后的流程和升仙基本相同，只是要入魔必须杀仙。去“仙幻天”杀神兽千灵获得“焚天的遗书”，最后去杀死焚天，挖出他附近的箱子。回万流城找“魔引者”对话完成任务后，可获得魔的独特观赏宠物——小恶魔。


仙界的美丽景色是吸引一些玩家入仙的动力之一

仙魔技能的学习

当完成仙魔晋级任务后，玩家的修真级别会变成“上仙”或“狂魔”。这时，玩家和之前最重要的区别就是可以学到全新的技能（仙魔分别都有相对应的仙师或魔师教授）。具体如下：

仙元爆发：上仙技能。将3点真元爆发，恢复自身最大真气的20%；15秒内从武器上获得700%的额外攻击力，并使自身受到的伤害减少25%，爆发时3秒内无敌。

仙气：上仙技能。瞬间为自己恢复50点元气，冷却时间60秒。

魔元爆发：狂魔技能。与仙元爆发类似，但是从武器上获得的额外攻击力只有500%。

魔衅：狂魔技能。挑衅对方使目标瞬间减少50点元气，冷却时间30秒。

以上4个技能在升仙入魔后可无条件学到，而其他新技能就必须靠技能书才能学习。仙技能书格式为“真”系，魔技能书格式为“狂”系。如果你打到了技能书“狂·龙卷风”，而你的“龙卷风”技能也已达到10级，那就可去魔界找技能师学习新技能“狂·龙卷风”了。大部分技能书可从“仙幻天”和“魔幻天”的Boss身上获得，掉落几率在10%左右。目前，仙魔界分别有两个副本，但各自只开放了一个，即“天界炼狱”和“魔界桃源”，等级均为99级。

在副本和地宫继续仙魔修炼

除了两个系的新技能可供我们学习外，我们还可进入仙界或魔界进行一般的修炼。仙魔两界的地图里陆续开放了新的副本和地宫，这些怪物的经验等级和外面的是一样的，但是实力却非常强，并且大多数怪物的攻击方式为双攻击，对任何职业都是不小的威胁。不过这里的很多怪物都会掉落技能书，并且几率要比外面的怪物大得多。

■类型：在线角色扮演 ■制作：游戏米果 ■运营：游戏米果
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://zfs.gamigo.com.cn

《真封神之天尊地魔》风舞者修炼心得

■上海 绢绢

笔者刚刚接触《真封神之天尊地魔》（以下简称为《真封神》）时发现很多玩家喜欢道士，而风舞者这个角色很少有人玩。不过风舞者这个角色有其特别的地方，这也是现在很多人开始练风舞者小号的原因之一。在这里谈一下我练风舞者的经验，希望对大家有所帮助。

练级：选对“宝宝”

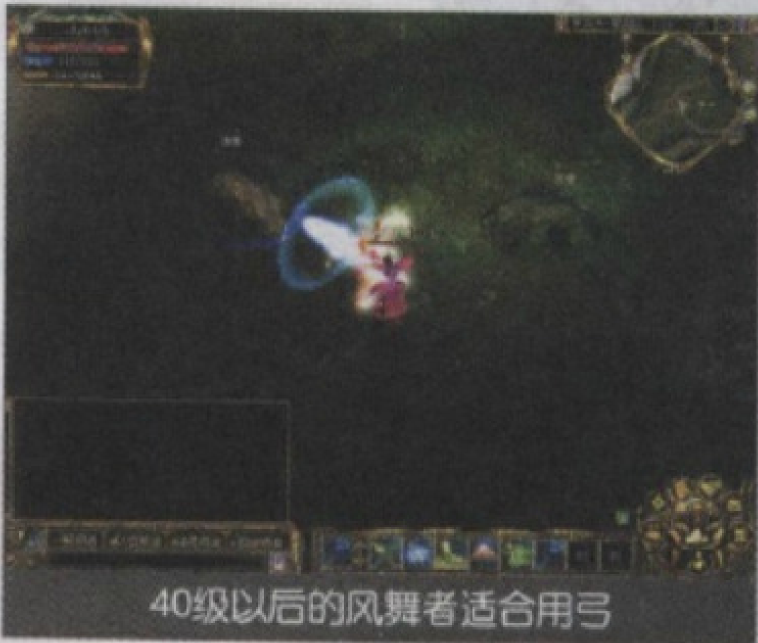
刚开始的流程大家都清楚，但要注意，一定要在15级前找个好师父，否则后面可不好升级。如果师父不在线就要找人组队，那样比较快。当然，最好的选择还是找道士带自己升级。15级之后，可在彩云仙那里接到一个特殊任务，完成后可随机得到大象或猴子。大家都知道，风舞者练级最好的帮手就是“宝宝”。现在风舞者可能得到的宝宝有4种：狗、猴、凤凰、大象。它们各有各的特点：猴子的攻击快，伤害一般，血较少，防低；大象的攻击慢，伤害一般，血特别多，防高；凤凰的攻击快，伤害较高，血和防都一般；狗的攻击快，伤害较高，血较少，防一般，但暴击率较高。综合比较，练级最快的宝宝是凤凰；大象到游戏后期最强，但极难练起来。

如果有道士帮忙，到20级就可以进副本，能很快升到23级。让师父带领到幻境去转转，因为在城战的时候去幻境有4倍经验奖励，这样很快就能升到25级。此外，23级时可接“哪吒的生日礼物”这一任务，经验值的奖励很丰厚。这时候让师父打一些青铜碎片，到了27级就可换装备了（驭风）。此后可到幻境去升级，不过到37级时会有一个瓶颈。只要坚持下去，等到40级时你的角色就算基本练成了，可以骑上凤凰帮人打副本，还可趁机赚钱。

武器：弓的使用

风舞者的武器，笔者认为40级前最好用鞭子，因为它的攻击高，有利于升级；40级后就最好用弓了。在升级过程中，个人认为用弓的风舞者攻击输出比较稳定，射程很远，还省蓝，但也有致命的弱点——攻击偏低，低得有点离谱。而用鞭子的话，攻击距离太近，攻击输出不稳定，而且比较费蓝，但是总体的伤害输出很高，因此风舞者在游戏初期使鞭子，会比较省力。而在PK时，由于风舞者的技能基本上都给宝宝了，自身的攻击技能要到80级左右才能学全，因此弓的打晕技能就十分实用（鞭子的相应技能是缠绕）。


找个好师父是练级的捷径


40级以后的风舞者适合用弓

下面简单说一下弓的加点。20级时，射日弓法5点加满、玄冰箭加5点，然后学金翎箭，到28级金翎满级，共耗15点SP。到30级时应该有26点SP了，11点要消耗在“宝宝”身上（建议加灵兽驯养1点、狂暴术3点、水之愈3点、生命术3点、护体术1点）。30级后不建议再在弓系上学落日弓，因为落日弓有时间间隔，而且延迟得很长，对练级毫无意义。30～40级仍使用20级的技能金翎箭，其间所得的10点SP可投到弓的被动技能上5点和神兽上4点，另外1点加给无极箭。

20级后笔者在鞭子上的加点是这样的：狂风鞭法5点加满，连环鞭加5点，然后学游龙鞭；到28级时将游龙鞭加满，共耗15点SP。到30级后，不建议再在鞭系上学飓风鞭，因为飓风鞭也是有时间间隔的。30～40级所得的10点SP，可加5点到鞭的被动技能上和加4点到神兽上。另外1点加电光鞭上。鞭上建议学化境如神到5级，虽然快不了多少，但还是有所感觉的。

40级之后，如果玩家喜欢骑兽，每次升级就把SP再投到神兽驯养和怪物天敌上。50级之后，不妨转做个纯神兽系的风舞者，那是很厉害的，练级不慢，PK也不“菜”——前提是宝宝的等级要高。

"完美"的演唱会

■本刊记者 花美圆（北京展览馆报道）

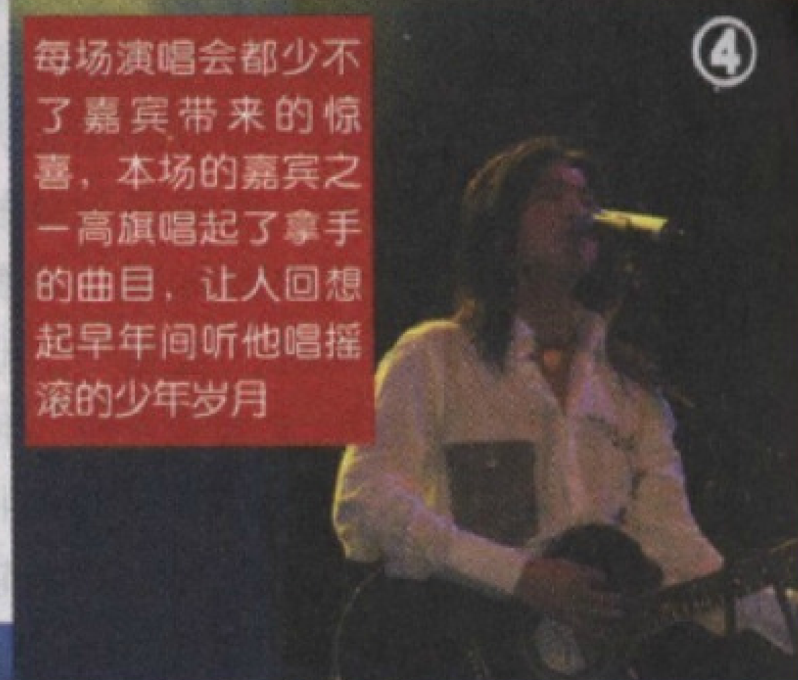
大家可千万别误会，这里说的"完美"的演唱会，并不是说这就是一场十全十美的演唱会，而是指由北京完美时空的网络游戏《完美世界》冠名的"2006年水木年华生命之狂想"演唱会。5月13日晚上，演唱会在北京展览馆剧场举行。虽然记者这把年纪，早就不是水木年华的歌迷了，但看着夸张的宣传语还是忍不住要去现场一观。"除秉承以往校园民谣风格，更同时融合大量的古典元素，将流行与摇滚巧妙结合……"好吧，我们一起去这场以《完美世界》之名举办的演唱会，看看有什么点滴趣事……



①这场演唱会虽说并非一票难求，不过傍晚时分场馆门前还是聚集了不少人。还不到下午6点，很多人已等不及了，不停地张望，希望演唱会赶快开始



③演唱会开始了，一曲响起，气氛很快达到一个小高潮，歌迷们按捺不住，起身狂呼



④每场演唱会都少不了嘉宾带来的惊喜，本场的嘉宾之一高旗唱起了拿手的曲目，让人回想起早年间听他唱摇滚的少年岁月



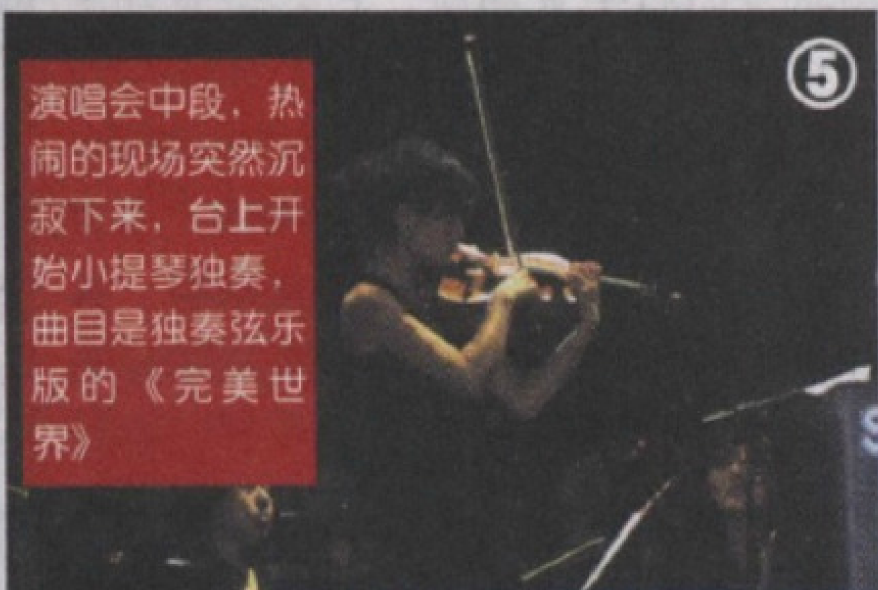
②入场之前可以看到《完美世界》玩家身着游戏主题T恤，手中带着羽族的翅膀，在馆外徘徊等待



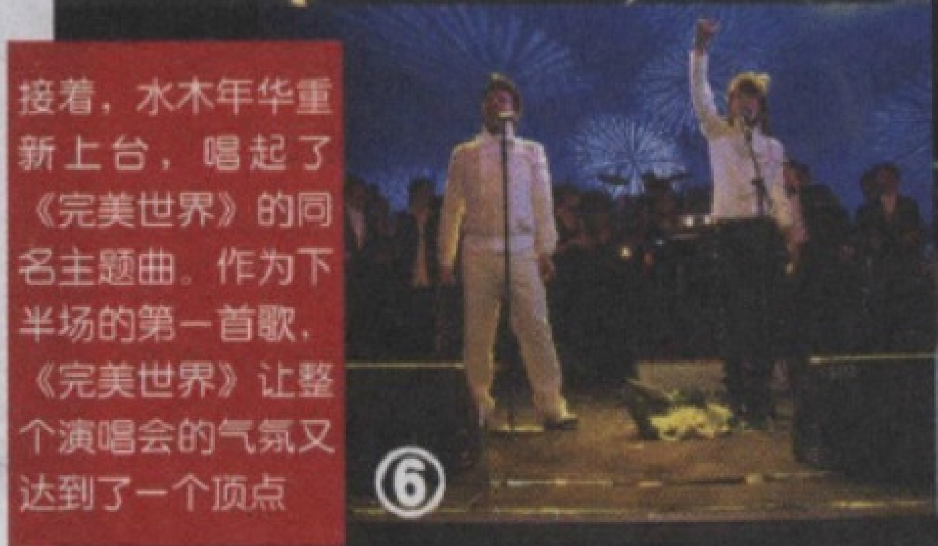
⑨Fly with Me/to the Perfect World/Go with Me/Always Like a Bird/没什么能阻拦我们永远在一起……



⑩演唱会圆满成功，演职人员在台上庆祝，而玩家和歌迷们，你们是否也度过了难忘的一晚呢？



⑤演唱会中段，热闹的现场突然沉寂下来，台上开始小提琴独奏，曲目是独奏弦乐版的《完美世界》



⑥接着，水木年华重新上台，唱起了《完美世界》的同名主题曲。作为下半场的第一首歌，《完美世界》让整个演唱会的气氛又达到了一个顶点



⑦歌迷们和着旋律大声地唱着《完美世界》。或许他们不是网游玩家，但是通过他们的偶像同样了解了一款游戏，可以说网游厂商请水木年华代言是值得的

⑧水木年华组合的前成员李健也来到演唱会现场，他刚刚推出了"单飞"后的第一张专辑。他的出现似乎也粉碎了他与水木年华现成员不和的传言

步入殿堂的时刻
——2006WEG大师赛后的思考

■北京 Sir William

冠军对于2006年WEG大师赛（WEG2006 Master，下文简称WEG2006 M）来说，充满着无尽的含义。CS项目上，如果coL夺冠，那么这支美洲战队将成为2006年第1个重量级国际电子竞技赛事的开路人；如果Virtus.pro夺冠，那么这是继ACON5以来他们获得的第2个世界冠军；如果NoA夺冠，那么这是这支命运多舛的国际纵队在2006年的再次崛起；如果wNv.Gaming（下文简称wNv）夺冠……

《魔兽争霸III》项目则云集了全球超一流选手。欧洲兽王Grubby、人族皇帝Sky、人称“第五种族”的Moon、“浪漫人族”ToD……他们代表了世界最高水平。颇具戏剧色彩的是，本次大赛的4强正是本文列举的4名选手——这是我和同僚们喋喋不休地争论之后得出的“博彩理论值”。没有一名不死族选手入围，似乎有些说不过去，但比赛的残酷最终证实了这个少数派报告的真实性。

王朝的诞生与智慧的反思

5月2日，卫冕冠军中国wNv.gaming在杭州2：0的总比分击败北美王者coL，夺得WEG2006 M的CS项目冠军，领走了70 000美元的冠军奖金。而决赛的对手，正是众望所归的coL。

自从在WEG2005第3赛季中获得冠军之后，wNv便开始了塑造中国第1个王朝的步伐。也许很多老玩家会怀念当年称霸中国的EVIL，那时这支中国第1战队并没有任何值得信服的成绩。后来EVIL的队员们以各种方式拿到了WCG中国分赛区和中国区的冠军，但毕竟只是内战。直到wNv.gaming获得第1个世界冠军开始，中国的CS水平才刚刚和世界接轨。



失意的SK

小组赛的抽签让很多人认为wNv的运气差到家了。SK、4Kings和Catch Gamer的队标光彩夺目。尽管4Kings在WEG的历次比赛上成绩不佳，但两获


CS冠军wNv

2005CPL冠军的SK是wNv面前最大的障碍。Catch Gamer的人员变动比较频繁，不过超强的个人能力经常在比赛过程中造成转折。首场比赛wNv在先失一盘的情况下连扳两盘，击败了不可一世的SK。后者在de_train表现出的呆板和脆弱让人不敢相信，这居然是2005年横扫世界的CPL双冠军。胜利让很多人看到了wNv的信心和勇气，随后两场比赛wNv也以2：1的总比分获胜，在平局之后，wNv表现出了良好的心理素质。而SK的霉运则一直延续到了小组赛结束，他们被Catch Gamer痛殴了一顿，取胜4Kings只是聊以自慰。


CS亚军coL

coL的运气则不是很好——这里指比赛之前的运气。先期来到中国的他们因为WEG险些流产的消息返回了美国，但重新开赛的消息让他们又飞了回来。在瑞典和中国的训练使他们排除了长途飞行、时差、饮食等因素的干扰，展现出了强大的技战术素养。小组赛首战击溃“仇人”Virtus.pro就很能说明问题。其中在de_inferno，国王sunman的表现非常抢眼，他手里那杆M4几乎可杀掉他看见的任何敌人。事实上，sunman对于比赛的理解在所有选手中无人能出其右，他的大局感好到了难以置信的程度，也难怪他以前的队友、现3D的shaGuar会对笔者说出“I hate him”。在最后一场小组赛对Project_kr时，coL在已出线后漫不经心地败北，sunman还是让所有人对他心悦诚服。第1局地图是de_train，国王让对手和观众领略到了恐怖的沙鹰射术，联想起2004年ESWC的疯狂表演，我们似乎有足够的理由在见到这位国王时不寒而栗。


CS季军Project_kr

半决赛wNv对阵Project_kr，后者以著名的前压式防守在WEG2005第3赛季沉重打击了所有强队，而这种疯狂的战术似乎和他们偏好de_dust2有很大关系。wNv在“国图”上又和韩国人展开了鏖战，拉锯式的胶着对现场人群是残酷的折磨。wNv以3分优势险胜，也击溃了对手脆弱的心理防线。coL在froD和sunman的带领下轻取Catch Gamer，其中美国人多次打出了经典的残局配合，这在WEG赛场上绝对是一个新的信号。可惜coL的体力走到了尽头，决赛中以0：2快速败北，让人不敢相信。

纵观本次WEG2006 M，wNv的表现成熟而稳定，已完成了从中国强者到世界强者的蜕变。两次WEG冠军让他们理直气壮地名列世界前6名的队伍当中，成为多元格局中的重要棋子。SK、NoA和Virtus.pro的表现与他们的实力极不相符。特别是SK，在赛前的训练中，他们的表现超越了认真，可用“敬业”形容；NoA刚刚大换血，战术风格尚未形成，队长Xeqtr的战术思想也没能得到贯彻，状态大起大落不足为奇；Virtus.pro的个人能力远远凌驾于配合与心理素质之上，和北美战队很相似。最让人遗憾的是SK战队，战术成熟而稳定的他们在比赛中其实没有什么大错误，可能唯一的失策就是在杭州的比赛时间过久。亚军coL的落败，与这个原因也无不关系，网吧的机器装着中文Windows系统、中文输入法、蒸笼一样的训练室、路途遥远的旅馆、苦行僧一样的生活，包括语言、文化、习俗在内的外部人文环境的沟通不畅，甚至连享誉世界的中国美食都让小老外们做起了噩梦。所有的硬件环境和这些强队的经历都说明，WEG的奖金档次不低，但综合水准不敢恭维。外国强队发挥不佳，这些客观因素难辞其咎。



wNv能在家门口夺冠，离不开玩家的大力支持

最后要说的就是coL。如果elemaNt是世界上最好的战术天才，那么sunman就是coL横行世界的中枢。他的想法和实施，是CS发展到今天绝对的另类。排除决赛的低迷，美国人在其他比赛中的线路清晰无比，最关键在于，这种比赛的思路在实践上竟是异常流畅。个人技术的微小差距和团体配合的成败决定了比赛的胜负，但coL即使是在逆境之中，对于战术的执行也丝毫不乱，这需要超人的理解能力。可能sunman率领的coL在状态上起伏很大，但他的谦


胜利的瞬间



红色支持者

和与敏感使他的思路为众人所重视，并努力去钻研。WEG2006 M，天才输给了勤奋，但二者的“劳治之争”还在继续。

人类的回归



欢乐的4K双雄

《魔兽争霸Ⅲ》项目的4强排除了一切质疑的声音，可以这么说，4名选手都是当之无愧的冠军，然而魁首只有一个，惨烈和惋惜也在比赛的过程中孕育。而最大的主角，就是范·巴斯滕的同乡——荷兰小飞人Grubby是引发现场观众失控的最主要因素，他在无缘WCG2005总冠军



玩家冲上舞台拥抱荷兰飞人

决赛后，固执而且个性鲜明地拒绝了我的采访，让人看到了这位克鲁伊夫的后辈和老飞人一样，有着极强的自尊。半决赛上，命运之神安排他和宿敌Moon相遇了。而韩国天才与足球领域的阿根廷队有着惊人的相似——他几乎是所有魔兽选手的宿敌。

战争甫一打响，牛头人酋长的冲击波配合加速卷轴的冲击，使得Moon阵脚未稳便输掉了第1场比赛，最擅长的鹰德流溃不成军的同时，Grubby的高调让万足们兴奋莫名。鹰德流在第2场比赛完胜，局势似乎恢复了平衡，但在Turtle Rock狭窄的地形上，Grubby被Moon拆掉了兽拦，但及时出营的白牛和投石车慷慨地将兽族苦工堆砌在Moon的家门口，霸气十足的攻势换来了现场疯狂的欢呼！苦工们在鼠标箭头下修起了箭塔，Moon的兽王轰然倒下，这次失利让兽人的咆哮达到了顶峰，Grubby在第4局比赛中以卓越的思维占据了主动——在中立商店抢先买到的两瓶群补HP药水驱赶着兽人的身体，加上灵活的群体走位，和鹰德部



魔兽冠亚季军高举奖杯

队展开了对攻。Moon的暗夜军团成为了兽人英雄升级的经验，尽管他的微操作依然给Grubby制造了相当大的麻烦。在观众的山呼海啸中，兽人在人口和英雄等级上遥遥领先，大兵压境意味着大势已去！3：1！Grubby骄傲地站到了电脑桌上，迎接属于自己的荣耀，这一举动点燃了焚烧理智的火焰，促成了质变：粉丝们便如他已获得了冠军一般，冲破工作人员的防卫，蜂拥到台上拥抱这位重拳击倒帝王的英雄！

Sky在与人族同行ToD的较量中功亏一篑，败下阵来。之后进行的季



发挥出色的ToD获得冠军

军争夺战中，Sky也战胜了失意的Moon。决赛成了4K战队两名选手的内战，战胜了WCG2005世界总冠军Sky让ToD的自信空前膨胀，他全力出击，将冠军揽入怀中。两年之内，两名人族选手用冠军宣告了Human的回归，丹洛伦大陆又回到了当初的平衡。

本次比赛的亮点，在于ToD和Sky。只要不是Grubby有心相让，ToD的冠军是实至名归。Sky则充当了ToD夺冠最大的考官，他成熟的战术思维和应变能力使得人族大军有傲视天下的资本。如果说人族和兽族的获胜需要见证，那么Moon的两次落败就是最有力的证据。特别是Grubby和Moon的对决，荷兰人的嗅觉与果敢打破了“无敌微操”的传说，就好像Xeqtr在WEG2005第1赛季对我所说的：“技术是基础，但更重要的是智慧，你必须运用你的思想和判断，才能取胜。”

在电子竞技才俊辈出、英雄步入辉煌殿堂的长河中，这一切还远没有结束。P



来张全家福吧

闲说中华大神们的前世今生

（小游戏：上图中著名的神仙与传说人物，你能认出多少呢？）

■本刊编辑部 大嘴六一

“一径松竹篱扉，两叶烟霞窗户；三卷黄庭经，四季花开处。新诗信手书，丹炉自己扶；垂纶蒲，散步溪山，坐向蒲团，调动离龙坎虎；功夫拔尘远世途，狂呼啸傲兔和乌。”这段歌出自《封神演义》第72回，广成子所作，短短几十字，尽现神仙生活的美妙境界。有谚道：一人得道，鸡犬升天。求道修仙，一直以来是中华民间传说中充满浪漫色彩的一部分，不仅是普通的老百姓，就连天子帝王之中，也不乏有人醉心于炼金之术，期待有朝一日能修得长生不老，得道成仙。而无论是八仙还是济公的传说，民间流传的神话故事中无不充满了对神仙们的崇拜和敬畏，这些神话传说向来是影视剧的热门改编题材。不过在游戏产业中则存在一个奇怪的现象，欧美和日本游戏厂商时常在世界各地的神话传说中汲取灵感，取材自希腊和北欧神话的优秀游戏作品为数不少。例如ENIX（现在的SQUARE · ENIX）的名作《北欧女神》（又名《女神侧身像》），作为PS和PSP平台上最优秀的RPG之一，在中国玩家中也拥有超高的人气。但是，中国神仙系谱中那些叱咤风云的超级神仙们，在游戏中却一直处于一个比较尴尬的地位——此话怎讲？且听在下细细道来。

传说中的创世大神们

要把中华自古流传的神仙们理出一个脉络系谱来，那是一件相当头疼的事。来自老百姓最早原始信仰中的神灵和民间口头流传中演变出来的神仙，封建社会里统治阶级为了统治的需要而册封的大神，几大宗教各自信仰的真神，小说家在编故事时虚构和改编的神仙们统统混杂在一起，当今的网络写手们信手拈来作为素材颇为方便，但是要系统地整理出来几乎是不可能的事。不过对于一般人来说，也不会想到要去做这费力不讨好的活儿。《山海经》《西游记》和《封神演义》这三本宝书基本上就是取之不尽的素材库，影视编剧和游戏策划者任意拿个角色来随意改编一下，只要故事精彩，一般不会有谁去质疑其中的细节。

我们先从比较正式且没有争议的说法说起吧。东汉末年出现了盘古开天辟地的神话，“天地浑然如鸡子（鸡蛋），盘古生其中。万八千岁，天地开辟，阳清为天，阴浊为地……天日高一丈，地日厚一丈，盘古日长一丈……盘古极长，后乃有三皇”。有一种说法是盘古用斧子劈开了天地，反正不管是用什么方法，天地这个鸡蛋都肯定是盘古弄开的。然后盘古顶着天地生长，直到天与地之间拉开了足够的距离他才死去。盘古的身体器官变成了山川日月或海岛星辰，只怕他身上的跳蚤都变成了飞禽走兽，但唯一遗憾的就是没有变化成人。造人这项伟大的工程后来被女娲所完成，估计这就是盘古虽然贵为中华传说中的开天


盘古开天之后，身体化为日月山川

辟地之神，但他的"历史地位"却比不上后来的女娲以及三皇的原因吧。盘古的身体变化为世界，那么他的元神呢？传说是化成了一个名叫"元阳上帝"的无上之神——如果你对这个名字感到陌生，那么他的另一个名字"鸿钧老祖"可就是如雷贯耳了。鸿钧老祖是天地宇宙洪荒之祖，他最出色的一次"演出"是在《封神演义》中。熟悉这部名著的读者都知道，鸿钧老祖是《封神演义》中最厉害的角色，他一道传三友（元始天尊、老子（太上老君）、通天教主），玉虚宫十二弟子是他的徒孙辈，更不用说杨戬、哪吒之流了。

盘古的创世传说是公元一世纪的时候才诞生的，而《山海经》这样的神话典籍在公元前的先秦时期就早已问世。事实上，历史上每个朝代几乎都在对中华的创世神话做一定的演变和修订，尽管有不同的版本存在，但是最终还得有一个"最经典"的留传后世，并被老百姓所默认。因此，出现下面这样的"时间悖论"也就可被理解的了：女娲的传说在汉代早期就已经存在，也就是说女娲"诞生"得比盘古更早，可是神话中却是盘古开天辟地之后才有了女娲……好吧，我们就扭过脑子里这根筋，来看看"盘古之后"的两位了不起的女神。女娲人首蛇身，在汉代的石画像中，常常可以看到伏羲和女娲以"夫妻档"的人类始祖神身份存在，象征阴阳结合，女娲造人、伏羲作先天八卦。女娲在《封神演义》中占有重要的戏份，表面上看来是纣王觊觎她的美色，题下大逆不道的"反诗"，导致女娲大怒，令妲己姐妹祸乱朝纲，令商朝灭亡。其实仔细想来，一切不过是女娲与仙界几位大佬安排好的封神大戏。结果早已注定，交战双方都不过是棋子而已。但在《封神演义》中，女娲是与鸿钧老祖实力相当的顶级Boss，地位还在"三清"之上，这是毫无疑问的。另一位女神叫做"后土皇地祇"，俗称"后土娘娘"。她掌控生育，调配阴阳，是大地之母，后成为道教"四御"之一。所谓"天公地母""皇天在上，后土在下"，就是指后土娘娘与掌控天界的玉皇大帝了（废话一下，不要误会他俩是一对儿啊，玉皇大帝的妻子可是著名的西王母）。"后土"之称始于春秋，源于原始社会的人们对土地的崇拜，说起来她的资历可比女娲还要早，更别提那位创世的"盘古"了。几乎全世界的神话故事中，都有类似于后土娘娘这样掌控大地的尊贵女神。例如希腊神话中的大地之母该亚，是希腊神话中最早出现的神，地位极高。怪不得我们总是抒情地念叨"大地啊，母亲"呢！


女娲与伏羲的交尾古图案

按照神话中的时间顺序，接下来就比较复杂了。这之后的神仙突然多了起来。这些都是哪儿来的啊？根据晋代葛洪的《枕中书》中所写："混沌未开之前，有天地之精，号'元始天王'，游于其中。后二仪化分，元始天王居天中心之上，仰吸天气，俯饮地泉。又经数劫，与太元玉女通气结精，生天皇西王母，天皇生地皇，地皇生人皇，其后庖羲，神农皆苗裔也。"这是一种解释，即是说上古时期的神仙（西王母）乃至人间的皇帝（神农）都是"元始天王"的后代。这个"元始天王"是谁？他其实就是神话传说中的盘古和道教第一神元始天尊的原型。当然，我们也可以理解为是女娲造的人通过生育繁殖，其中有的天才就修炼成仙了，从此后有了天界和人间的区分。随着历史的演变，堪称"江山代有神仙出，各领风骚数百年"。《山海经》等典籍中记载了很多这个上古神话时代的故事，其中炎帝和黄帝的战争是最脍炙人口的。尽管黄帝打败了炎帝，成为第一个一统神州的大帝，不过炎帝部落的强者着实不少，这之后没少找黄帝的麻烦。最出名的当属天生铜头铁额、牛首人身、四眼六手的蚩尤，誓志为炎帝复仇，发动了上古时代最惨烈的战争，但最终失败被杀。这之后又有水神共工，也属于炎帝一族，在黄帝的曾孙颛顼治世时代反叛，但也没逃脱被击败的命运。共工兵败退至不周山（传说是支撑世界的支柱），愤怒之下一头撞去，造成天破一大窟窿，日月星辰皆西移，地上水全向东流（换句话说就是一头撞得地球自转）。这之后才有了女娲采五色石补天这一出。有意思的是，这个时期的神话人物在游戏里最为走红的居然是蚩尤和共工这样的"反派"。在不少游戏中，他们都作为实力绝强的超级Boss来让玩家挑战。尤其是蚩尤，在《轩辕剑》系列、《刀剑封魔录》《幻想三国志》等游戏中，都是最强大的敌人，以魔界首领的身份出现。蚩尤的名气甚至还传到了日本，在田中芳树的小说《创龙传》中，蚩尤就是天界两大派系之一的首领。而在《太阁立志传》系列中，居然还存在"蚩尤之盔"这种隐藏道具呢！"走红"程度能与蚩尤相比的可能只有刑天了。在上古神话中，他也是炎帝神农的属臣。传说他胆敢与天帝争神位，被断了头却仍然坚持战斗，有着宁死不屈的斗争精神。不过由于外观缺乏震慑力，刑天在游戏中就没有蚩尤那么威风。尤其是在《仙剑奇侠传三》中，他仅仅是蜀山故道上的一种小怪物而已……不过，由于这个角色实在有个性，《超时空英雄传说》也有主角借用了他的名字。那么，为何只有反派角色才能得到游戏制作人的青睐呢？让我们后面再来讨论这个问题。



有"战神"之称的蚩尤走红于各类游戏中

在上古神话时期，占据最重要地位的毫无疑问是黄帝。《山海经》里称黄帝是"天


游戏中被玩家杀死的刑天


从左至右依次为轩辕黄帝、伏羲、炎帝神农的古画像

帝”，他的儿孙都被封为海神，其曾孙颛顼更是身居北方天帝之位。传说玉帝在家务繁忙的时候，还曾委托颛顼临时代摄玉帝之位。到了汉代，黄帝的身份由于神话被历史化，一下子由“天帝”变成了“人文初祖”，尽管受到老百姓的尊崇丝毫没有减少，但却不是神了。黄帝的子孙都在神界混得有头有脸，作为老祖宗的他又怎么能屈居凡间？不过等到后世人将黄帝重列仙班时，他在神界的地位就大不如从前了。随着道教的兴起，玉皇大帝与元始天尊占据了神界的主要位置，一个是最高天帝，一个是最高天神。换句话说，一个主持日常工作，一个主持思想工作。玉皇大帝的形象由原道教神谱中的玉皇道君和高上玉帝两位大神捏合而成，《西游记》如来说玉帝“自幼修持，苦历过一千七百五十劫，每劫该十二万九千六百年”，总之能混到这个地位是花了不少功夫的。尤其是从唐代晚期开始，直至宋真宗时都不断尊封玉皇大帝，此后形成定论。尽管元始天尊的地位在道教诸神中稳固如山，但是在民间的声势已大不如玉皇大帝了。这之后，神界的领导们在凡间努力栽培有前途的年轻人，不仅张道陵、葛洪等有贡献的年轻人自然地被“提拔”到了神界当了天师，凡间统治者“保送”的关公等“优等生”也上天做了守护灵霄殿的元帅，更不用提八仙、全真七子等了。在《封神演义》中，更进行了一次轰轰烈烈的大封神，为神界选拔了大批“年轻干部”。而到了《西游记》时，看得出来神界的政权基本上就是按照人间模式建造的了。


关公在后世屡被帝王册封，也上天成圣

宗教神仙的正统性

上一节聊了一些有代表性的来自民间传说中的神仙。尽管一般人对他们的故事津津乐道，但是对于有宗教信仰的人来说，这些故事中可有着不少谬误。比如《封神演义》中提到的鸿钧老祖，他有元始天尊、老子（太上老君）、通天教主等三位高徒。这三位教主又分别创立阐、道、截三教。在小说的最后，截教因为助纣为虐，几乎全军覆灭；元始天尊的阐教大兴，但阐教终究是小说中虚构的教派，所以我们后来又看到阐教的几大弟子由道入释，变成了佛教中的重要人物（慈航（观音）、文殊、普贤等几位菩萨）；老子是道教教主，不过殷商时期道教还未创立，所以小说中的老子住在八景宫清修，座下只有一个弟子玄都大法师。这三位教主看起来似乎是契合道教中的三位尊神“三清”，于是有种说法是鸿钧老祖就是“三清教”的创始人。不过对于了解道教的人来说，这自然是个荒谬的说法。事实上鸿钧老祖仅仅存在于民间传说中，道教第一神则是元始天尊。


三清画像

“元始”一词本是道家叙述宇宙起源的用语，含本源、起始之意。《历代神仙通鉴》称元始天尊为“主持天界之祖”，其实在道教中他就相当于盘古，是开天辟地之神。后世的道教典籍中提到，“三清”中的其他两位——灵宝天尊和道德天尊（即太上老君）都是元始度化和册封的，足见其至高无上的地位。

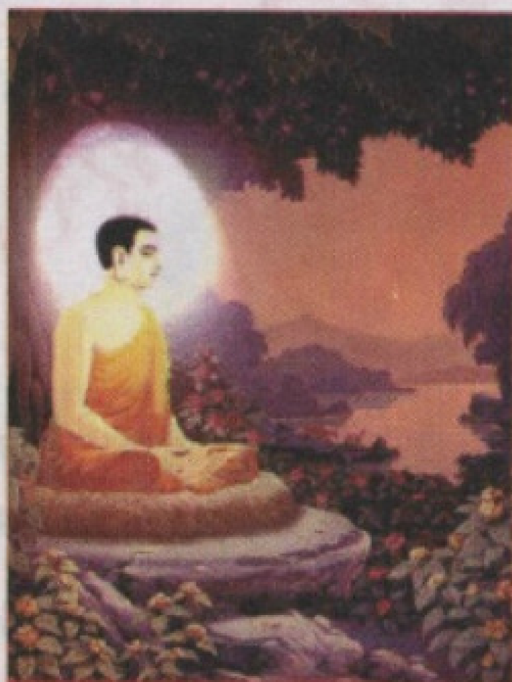
元始天尊的地位虽然高，但是他出现的时间却比太上老君晚。太上老君是道教最早崇拜的至尊之神。东汉的张道陵创立天师道，为了和佛教抗衡，首次抬出老子为祖师，并尊为太上老君。其后道教典籍中将老子极度神化，汉代王阜《圣母碑》说：“老子道也。乃生于无形，起于太初之前，行于太素之元，浮游六虚，出入幽冥。”言下之意，即老子在开天辟地之前就存在了，散形为气，聚形为太上老君。关于老子的传说很多，但他被封建统治阶级捧到巅峰之位应是始于唐朝，唐太宗李世民自认为是老子李耳之后。在唐代，老子和道教的盛行都达到了最高峰。老子之所以会被如此神化，跟他对道家理论的极大贡献不无关系。他西出函谷关时写下的五千字《道德经》被道教奉为圣典，并在此基础上派生、演绎出道教教理教义。就连前几年的《纽约时报》在评选古今十大作家时，都将老子排在第一位呢！不过随着道教灵宝派的兴起与元始天尊、灵宝天尊的神格确定，太上老君渐退居于“三清”之第三位。《西游记》中太上老君显示出非凡的法力，孙悟空偷吃了他的仙丹而炼成不坏金身，后来他的烧火僮子和胯下青牛下得凡间都让孙悟空几乎无法应付，一个金刚琢更是数次让孙悟空吃到苦头。不过《西游记》写孙悟空跳出炼丹炉，“老君赶上抓一把，被他一推，推了个倒栽葱”，这一幕在电视和动画中多有表现，太上老君的形象因此大大受损。其实神话中的太上老君还是相当神通广大的！


《西游记》故事深入人心，也让太上老君形象因此受到影响

至于三清中的另外一位，按照《封神演义》的剧情来推论，灵宝天尊就是通天教主了。然而这个推论最不靠谱，通天教主在《封神演义》中的表现整个就是一逆正义之潮流而动的反动派，

实在无法拿来与“三清”中居第二的灵宝天尊相提并论……不过，托《封神演义》的福，通天教主在游戏中倒是相当活跃，不仅在网游《封神榜》中大摆诛仙阵，在《传奇世界》的通天塔中也是级别最高的Boss，可以说是注定了要一辈子当坏人了。

此外，《封神演义》中提到的燃灯道人也具有谜一般的身份。在小说中他在阐教是仅次于元始天尊的特殊人物，不过在实战中实在看不出来他有太大道行，遇到敌人使出稍微厉害一点的法宝时，他就只有逃跑的份。直到他得到“定海珠”后才欢欢喜喜地嚷道：“吾道成矣！”托“定海珠”的福，这之后燃灯修成了什么境界？难道和慈航道人等人一样，他也由道入释，成了佛门中那位“燃灯上古佛”？熟悉《西游记》的朋友都记得，小说最后出现的诸佛名字中，第一个就是“南无燃灯上古佛”，可见其非凡的地位。事实上，按照佛教典故中的辈份而论，燃灯佛还算是如来释迦牟尼的启蒙老师呢！燃灯佛与释迦牟尼佛、弥勒佛分别代表过去、现在、未来三世之佛，是佛门中身份最崇高的三位佛祖。据佛经记载，释迦牟尼前世曾是一位虔诚敬佛的信徒，花重金买下一枝珍贵的五茎莲花献给燃灯佛。莲花是佛教中的圣花，象征佛教教义的纯洁高雅，因此燃灯佛在欢悦之余，预言这位信徒将在九十一劫之后成佛，授记为“释迦牟尼佛”。佛教中的一劫为四十三亿年，九十一劫就是三千九百一十三亿年，那之前地球还没诞生呢，看来燃灯古佛跟殷商时代的燃灯道人要扯上关系实在是不容易！（注：佛教中的“一劫”也有为十二万九千年、四百万年等其他种说法）



燃灯与释迦牟尼、弥勒分别为过去、现在、未来三世之佛祖

大神们在游戏中的尴尬地位

前面罗嗦了这么多典故，无非是想说明，中华的神仙系谱实在是相当难以整理，不仅有传说和名著的冲突，还包括宗教对其的演化。历史上各个皇帝对各宗教的喜爱程度也有差异，“崇佛抑道”或“崇道抑佛”的情况没少发生过。当佛教和道教力量均衡时也有互相借鉴融合，所以在《西游记》和《封神演义》中出现过不少亦道亦佛的神仙，在两部书中都有出场，但却有着不尽相同的表现。时至今日，一些奇思妙想的网友通过对这两部小说的研究和对比，得出一些非常有趣的推论（例如《封神演义》中的接引道人和准提道人，就是《西游记》中的如来佛祖和菩提祖师），令人大开眼界。但是，推论终究是推论，这两部小说的内容与真正的宗教知识尚有出入，所以游戏制作人往往可根据某一部小说的内容来改编出游戏，却很难像欧美的神话故事那样制定出一个严谨的中国神话游戏背景系统来。《仙剑奇侠传》系列从三代开始尝试从中国古代神话中建立起一个固定的世界观，但由于与最出色的第一作风格差异较大，这个世界观最后也变得有些像鸡肋般地存在。



福、禄、寿三星（蓬莱三仙）是常被供奉之神，神格虽不高，却无人敢亵渎

不过，在目前的游戏作品中，神仙们面临的最大尴尬在于，玩家们非常乐于担当一个“诛神者”的角色，而不是让主角去成为所谓的“神”。甚至在绝大多数过去的国产游戏中，“神”都以反面的角色存在，“神”的主张往往会与主角的目的恰恰相反，搞到最后不得不与所谓的“神”来个大决战。原因何在？从《西游记》中即可见一端倪。在当年的国产动画片《大闹天宫》中，孙悟空反出天宫，回到花果山做逍遥自在的“齐天大圣”就是动画的大结局了，并没有“被压五行山”的剧情。充满反叛精神的孙悟空得到了所有人的喜爱，相比之下，这个时候的“神”们站到了“自由”的对立面，以至于小说中最后孙悟空功完成佛都让人提不起兴趣，也许绝大多数人还在期盼他能回去做个无拘无束的齐天大圣。此外，在《劈山救母》《白蛇传》《牛郎织女》等故事中，来自天宫的神仙们依旧表现得一水儿的榆木疙瘩脑袋，着实令人生厌。到了现代，周星驰或今何在等人都通过另一种方式来解构《西游记》。这时候，孙悟空的反叛不仅来自于对自由的追求，还有对爱情的追求。除此之外，徐克的《倩女幽魂2》、大宇的《仙剑奇侠传二》都表现出类似的剧情——表面上是大罗金仙的家伙，骨子里却是真正的邪魔歪道。通过这些作品的影响，只怕大多数玩家的心目中都已形成所谓“神仙”不过是腐朽统治力量的化身，总是对自由和爱情进行无理压迫的深刻印象了。这与古代老百姓朴素地追求长生不老，与天同寿的神仙境界完全背道而驰。长生不老又有何用？当代的年轻人早就学习过“生命诚可贵，爱情价更高”的理论了……



《大闹天宫》结尾的改编方式代表了人们对自由和反抗的一种美好愿望

也许正是以上提到的原因，神仙们在游戏中的表现基本可归为三类：盘古、女娲等上古大神们在世界观设定中当个摆设；来自宗教和小说中的正神基本上无人问津；蚩尤等邪神成为Boss专业户，大红大紫。这多少是令人遗憾的事，无论是来自传说还是宗教，华夏的神话故事都堪称是中华民族文化中的瑰宝。在欧美神话故事通过游戏和动漫作品抢滩登陆，被我国年轻人所熟知的今天，中华的神仙们，你们何时才能展示出真正的神通呢？



乾坤一技 QIANKUNYIJI

本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上一张以上的说明性配图，欢迎图片解说型技巧的投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

《咕噜小天使》疯狂难度不可能的任务

■黑龙江 lovefalcom

Falcom的《咕噜小天使》延续了其一贯画风清新、游戏性强的优点。笔者在将初级、普通、困难、娱乐几种模式全部通关后，觉得虽然难度是一个比一个高，但娱乐难度下小心谨慎些外加多买几块点心带着也不难通关。但到了疯狂难度，当笔者满怀信心地冲向第一个遗迹，并觉得挨一下子没什么关系时——只见一只小破螃蟹碰了帕琳一下……总共只有50点血她居然显示掉了130点！简直是开玩笑啊！

怎样才能通过这样的模式呢？有些高手不屑于找游戏的漏洞来作弊，更不用提修改了，觉得修改后的游戏就没必要再玩。但面对这样的所谓疯狂难度，需要怎样的游戏高手花费多少时间才能通关呢？只要不懈地努力是可通关的，甚至也有全金牌的可能，但想必更多的人不介意试一下用偷懒的法子来征服这个模式……（笑），下面就来介绍一下笔者的几种方法。



图1：这个时候按菜单



图2：这个时候取消菜单



图3：打中了

利用游戏漏洞投机取巧大法

1.进入疯狂难度后，会发现街上先前锁着的房子只要输入密码后就可打开了。由于游戏所有难度下的数据同时占用在内存中，所以疯狂难度下房子打开的同时，其他难度下的房子也打开了。不同难度的“Boss云集房”得到的衣服不同，但只有娱乐难度和疯狂难度下得到的衣服有属性加成，所以建议先读娱乐难度的存档打通“Boss云集房”，得到护士服后再去打疯狂难度，此时损伤减轻50%、攻击增加2.5倍、属性攻击增加3.8倍，是不是容易多了？

2.想要在疯狂难度下得到30块金牌拿去和爷爷换勋章的玩家，建议先不要一处处地打金牌（很难，死一次就要跳出重来，很磨耐心），可先将所有的地方一鼓作气地冲过去（能躲就躲），通关拿到豹纹服后再将疯狂难度“Boss云集房”通关（感觉和打娱乐难度一样，不会难得绝望），得到终极的泳衣后再回去依次打金牌，和打初级一样轻松……嘿嘿。

3.疯狂难度下的各个Boss，从第一个开始就是体力极限大，跟它周旋时不小心就会被秒杀。这里推荐日本玩家流行的“菜单法”：即使出“龙炎”后马上按出菜单（键盘上A键），画面中的Boss就会被定格，但帕琳不会被定住，而是继续施展“龙炎”的动作。由于在开着菜单的情况下，“龙炎”即便打在敌人身上也不会对其造成伤害，所以在“龙炎”即将打中敌人的那一瞬间再按回菜单，就可造成伤害了……这样反复下去，就等于敌人一直被定住，没法逃走也没法反击。这招熟练以后很是好用（图1～图3）。

4.穿护士服打需要游泳的场景时，由于无法装备潜水眼镜，所以在掉落水中时还会受到伤害。虽然只掉4点血，但钻头的下降很吓人，所以这里也可用到菜单法，只要一下下地连按菜单键，将菜单不断一开一关，并一直按住方向键，就可不受损伤地游泳。

5.与鼹鼠兄弟比破坏岩石的小游戏中，在钻岩石时按出菜单，就可不费时间地将岩石钻开（鼹鼠兄弟对不起啦）。

6.钻开墙后里面有毒花的场景，这里有个Bug，只要听见毒花的声音后先不忙钻开墙，隔着墙放“龙炎”，就可

不受伤害地打掉它们。


图4：钻鼹鼠的小游戏


图5：唯一不会塌陷的龙骨关节

“卑鄙无敌”金山修改大法

（小编按：这个大法大大降低了本文的技术含量，被本小编以“冷血无情删除大法”删之……）

非作弊非修改纯技巧大法

1.洞窟2的计石牌处，在最下层等蝙蝠扔石头是最快最多的，因为到了高层后，下层的蝙蝠就不落石了。

2.在布库的公寓玩打鼹鼠的小游戏，一边走向鼹鼠要钻进去的地方一边蓄力（但不要蓄满），在鼹鼠刚钻到地里的那一瞬间钻它，就会连续不断地钻10下左右，直到钻头能量释放完，看起来像在打地一样（图4）。

3.雪山中让你表演华丽必杀才给开门的骷髅，你施展一般的技巧它会表示“勉强把门打开”的，那怎样才能真正折服它呢？试试这一招：蓄力把敌人挑起，然后攻击、跳跃、继续攻击、跳起、攻击……就可实现空中连击，之后会不断有光球在敌人身上集中，中间不能落地。到极限后（要连击13次以上）光球爆炸就会有全屏攻击的效果，超级漂亮。这也是游戏隐藏的必杀技。

4.大空洞中下面四角有大炮和能飞起的冰怪处，只要在需要借攻击飞起的冰怪上面的那个台子下留一门大炮，踩着就可跳上去。

5.躲避没装备铠甲的多伦卡时，只要戴着武士头盔反复跳下去就能少点钻头损伤（不穿护士服时最好头盔满级）。

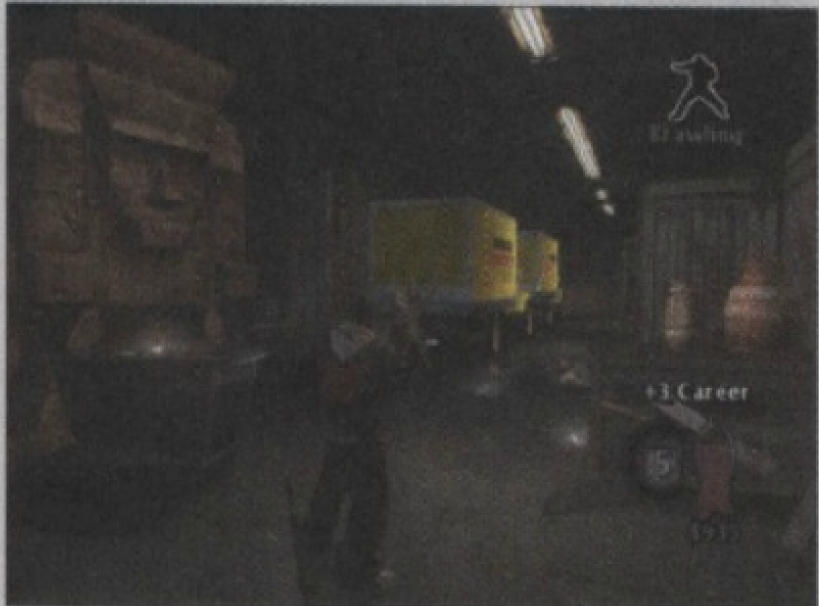
6.走龙骨去黑豆处遇到龙骨塌陷时，有一处关节是踩着唯一不会塌陷的（图5）。

7.与铠甲多伦卡决战时使用黄发波班，她的斩龙剑对多伦卡的攻击力约4.6倍，不用蓄力而在远处放2次“龙炎”就可破坏多伦卡的铠甲。P

《真实犯罪——纽约城》Boss对战篇

■浙江 何琦


空手夺白刃


自动瞄准有效距离很有限

1.第一个Boss手上持有火箭筒，躲在广告牌背后居高临下地朝你攻击，除了不停地左右移动躲避火箭弹，我们还得先把讨厌的广告牌统统击碎，才能伤到Boss。

2.这是个身穿白大褂、手拿霰弹枪的家伙，虽然你只能空手与他搏斗，但Boss开枪速度很慢，显而易见是外行人，三下五除二就能把他摆平了，但切忌轻敌，Boss的枪托攻击非同小可哦。

3.本次战场是在歌剧院里，Boss驾驶火龙船，不时从戏台上吐火焰，待在原地必死无疑（歌剧院的座位根本起不了掩护作用），只有不断地左右移动才能躲开火焰。集中火力敲掉船的前部外壳，然后攻击暴露在外的龙“脖子”处的油桶，坚持就是胜利。

4.Boss战之前，必须乘电梯上到正在施工的大厦顶楼，当然途中少不了有烦人的喽罗出现来消磨你的体力，至于如何快速、毫发无伤地解决他们就全凭个人的技术了。到达顶楼之后，Boss会开动吊车挥舞钢筋与你拼命，你要一边要上跳下蹲躲避钢筋，一边向吊车驾驶室开枪，此外还得留神脚下（站在钢板上一不注意便会摔下楼去）。躲过Boss的“三板斧”，差不多该到他“寿终正寝”之时了。

5.此战Boss无枪，只能用刀战斗。把Boss打到一定程度后，他会逃进寺院，追上去继续狂殴之，再过一会Boss最后一次逃跑，冲上去彻底解决他。

6.刚开场Boss提青龙偃月刀向你杀奔而来，面对他看似咄咄逼人的攻势，其实只要从正面用轻拳攻击就可应付（不要用投技，此招对其无效）。等到Boss体力只剩下3/4时他便会逃跑，在爬墙追赶时，当心上面砸下来的箱子，然后还要经过一段喷出蒸汽的暖气管，等到蒸汽喷完后再通过。重复两次与先前同样的路后，来到地铁隧道里与Boss作最后了断，不要让他手上的双刀有出招的机会，继续用轻拳正面攻击，用重拳破坏Boss的防御，同时注意来往的地铁列车，要是被撞到可不是闹着玩的…… P

PES5 R1键的妙用

■四川 秦国强


故意漏球1


变向加速1


转身扣球1


故意漏球2


变向加速2


转身扣球2


故意漏球3


变向加速3


转身扣球3


变向加速4


转身扣球4


转身扣球5

在实况足球中，R1最常用的功能是加速，但实际上除了加速以外，R1还有其它不同用法。笔者下面就用图解方式来介绍3个。

故意漏球： 当己方球员有人贴身防守而不好转身时，故意漏球能分散防守球员的注意力，从而打乱对手的防守阵型为自己的球员赢得射门的机会。具体操作为：当光标切换到接球队员时，按住R1不放（此时不能按任何的方向键）。

变向加速： 由于PES5的防守得到加强，很多玩家在靠速度突破对手时，都会被防守球员用手拉扯，使得速度迅速变慢，无法形成有效突破。这时变向加速就显得更加有用，因为这个动作是在接球的瞬间便把球趟出去，停顿的时间很短，并且变向后的速度会加快，防守球员很难反应过来。具体操作为：按住R1不放，同时附加方向键（图中的操作为按住R1+→）。变向加速主要体现在水平方向，而处于非水平方向时，球员不会直接触球，而是顺着皮球的方向快速转身，从而晃掉防守球员的重心，但这样并不会加速。

转身扣球： 很多玩家在PES5中有个习惯，就是拿球后为了追求比赛的流畅性，直接选择转身拉球，如果身后没有人还好，要是站着防守球员，即使你的拉球技术再好，还是会丢球。而转身扣球和转身拉球最大的区别在于速度。转身拉球其实是先把球拉到身后再进行转身动作，给了防守球员充分的准备，而转身扣球是把扣球和转身结合起来，时间很短，并且球员会做保护动作，不容易丢球，能在晃掉防守球员重心的同时与其拉开距离，获得射门机会。具体操作为：按住R1+迎球方向，这时接球队员会把球原地挑起，然后立即松开R1，按住转身方向，球员便会用脚内侧扣球并迅速转身加速。转身扣球这动作不是随时使用的，笔者发现处于进攻状态，并有球员防守时，转身扣球的成功几率更高。

本期推荐秘技

《三国群英传VI》完整秘技编码

在进入游戏“征战天下”时有一个主选单界面，就在吕布VS孙策静止的界面中，输入“ujodinsong6”后回车，在屏幕中间会出现一个黑色的条框，进入选择游戏时期的画面时，输入“useeventnation”后回车，就可扮演鬼王董卓了（即打开豪杰齐心隐藏关）。进入游戏后按右Ctrl键呼出秘技对话框，然后输入相关指令即可。
（注：每次进入游戏前都要按上述的方法开启一次，否则秘技在第2次登录时会无效。）

1.输入“ujodinsong6”开启秘技模式，输入回车确认。
大地图下，用右Ctrl打开秘技输入以下密码：
sftime 1～100：大地图时间加快（数字越小速度越快）
addthing：物品编号 数量：国库增加物品
openeventplace：事件地点编号：开启事件地点
mode overwin：游戏直接胜利
addvalue money：建筑编号 金钱数：增加建筑、金钱
addvalue exp：武将编号 经验值：增加武将经验值

选择出战部队界面：
bfresult 0：我方直接获胜
bfresult 1：敌方直接获胜
st兵种编号：更换我方兵种

千人战界面：
bm武将技编号：施放武将技
cbm组合技编号：施放组合技
time Jfbx：时间暂停
bfover：千人战以平局结束

由于各代码数量较多，在此不一一列出，仅列出部分特殊地点和极品道具的属性供大家参考。
特殊地点事件簿：
201 毒龙潭 202 猛虎穴 203 大雪山 204 火鹔205 兽神洞 206 青龙塔 207 白虎塔 208 玄武塔 209 朱雀塔 210 麒麟塔 211 桃源仙乡212 213 九泉之渊

极品属性道具：
北斗天浆：使用后武力+3
琼浆玉液：技力上限+10
玉屑金丹：体力上限+10
蔬叶芸香：智力+3
四灵宝镜：忠诚+80
龙纹白玉：忠诚+50
无瑕玉璧：忠诚+40
金珠：忠诚+35

《古墓丽影——传奇》隐藏武器秘技

游戏中，按住Backspace不放，然后再点0～9等键，会分别出现不同的武器。其中点击“Backspace+0”出现的武器威力最大，1次之，按此类推即可。
注：本秘技需要通关后才能使用。

问题交流《上古卷轴IV——湮没》（三）客座专家：fly

问： 好不容易攒钱买了房子，可是不会装修……请问要怎么才能对房间进行装饰？
答： Anvil的鬼屋任务完成后，那栋宅邸会自动装潢。其他城镇的房子我不太了解，不过我在Cheydinhal买的房子是可花钱买装修的，全部弄完后气氛提升很多，相信其他地区的房子也可花钱装潢。

问： 太可怜了。我在“国家宝藏”情节后到了邪教洞，结果被邪教徒拿走了我一身的装备，我要怎么做才能拿回呢？
答： 之前你要加入时会遇到一个人，并且此人要你把东西、财产都给他吗？你要拿到书后把这个家伙干掉再拿回你的物品就好了。其实，这个任务有很多种玩法，如果你不想太早开杀戒，可先把重要的装备丢地上再加入邪教。当然，如果Steal值已达到Expert程度，也可在拿走你装备的人走路时再偷回来，不过偷重要的武器并且体积不要太大，不然很容易被发现。

问： 我是新手，今天刚开始进入游戏，在出监狱后有一些隐形村人在和我对话，这是怎么回事呀？
答： 因为这个村子被魔法效果波及，所以全村村民都变成隐身状态，只要到该村旅店里去找NPC谈话接任务就可以了。

问： 有时打洞穴或是地牢时已走了地下二三层，可是要回地面去交任务，非常浪费时间还容易走错路。在洞穴里又不能用Fast travel，有没有什么办法能直接回到地面呢？
答： 通常很复杂的地城（像Ayleid遗迹）在最后一层里会有一个直通第一层的门，当然也不是所有的地城都有这种设定。另外，可从网上下载直接回家的MOD。还可使用控制台命令：
coc #：传送到代号为#的场所。比如coc toddtest，把玩家传送到游戏开发者的测试场所。
movetoqt：直接出现在当前任务对应的目标面前。
再不然就穿墙吧，不过飞太高可能会超出地图哦。输入“tcl”可开关穿墙模式。

林晓：文舟的《杀龙》在“游戏剧场”登出后，得到了读者的很多小红花……我的信箱中，常常会出现寻找《杀龙》完整版本的信件。好了，现在，不仅仅有《杀龙》，还有其它同样精彩的《魔兽世界》小说，集结成一[illegible]

《艾泽拉斯传说——我们的魔兽世界》

■北京 光牙

我们的魔兽世界

为了联盟的正义！

为了部落的荣耀！

没错，当震天战鼓再次擂响的时候，我们来到了艾泽拉斯，这片令我们魂牵梦绕的地方。

在这里，我们遇到了肝胆相照的战友，战胜了一个个危险的敌人，完成了无数艰难的任务；在这里，我们留下了欢歌笑语、喜怒哀乐，体验了人情冷暖、爱恨情仇。每一个玩家都有自己的经历，自己的故事，都在体验着属于自己的传奇……

经历多了，总有一些激情在胸中沸腾不息，于是有人把它用文字记录下来，而我们则把这些充满感动的传奇故事汇总起来，编成了一本书，这就是《艾泽拉斯传说——我们的魔兽世界》，它包括的精彩文章有：

《丧钟》 联盟和部落战争的最前线，奥特兰克山脉脚下，一支亡灵小队正在执行任务。他们的目标是杀死希尔斯布莱德农场的几个重要人物。女王在上，这些“被遗忘者”必须用刀剑去“问候”那些“遗忘”了他们的亲人和朋友。当《丧钟》敲响的时候，他们会作出怎样的选择？也许，遗忘和被遗忘都是一种幸福……

作者阿修罗，著名奇幻作家。其人从魔兽公测开始便纠集了一群好友加入了部落，整日躲藏在艾泽拉斯大陆的阴影里，随时准备向漂亮的联盟MM发起袭击……

《阴影》 藏宝海湾最优秀的盗贼接受了一个暗夜精灵的委托，和他的两个朋友一起进入祖尔格拉布，去寻找精灵哥哥的遗骸。一路上，他们受到了血帆海盗、巨魔和食人魔以及地精风险投资公司的攻击。这一切似乎是个《阴影》中的阴谋，然而当真相被揭穿的时候，盗贼却发现得到救赎的正是自己那颗破碎已久的心……是的，亲人就是在任何情况下都不能被遗弃的人！

作者圣者晨雷，著名奇幻作家，出版过《神州狂澜》等数本奇幻小说。在魔兽世界中，他是一名优雅的暗夜精灵猎人，以保护联盟MM不受阿修罗等人的骚扰为今生最高的追求。

《看不到的故事》 荆棘谷的反抗军营地来了一个新队员，一位年轻的盗贼。原本驻扎在这里的圣骑士斯多林对他表示欢迎，战士蛮锤却对他的到来并不高兴。就在此时，他们却不得不一起面对实力强大的天灾亡灵。面对曾经的战友，现在的敌人，圣骑士不得不作出自己的选择。然而在最后的战斗中，那个新来的盗贼却并没有出现……真相也许并不总像你看到的那样，这里讲述的就是一个《看不到的故事》。

作者秋风清，著名奇幻作家，其架空历史大作《梦幻王朝》正在热卖中。魔兽里，她那虔诚的灿烂光辉照耀着所有承认其美貌的灵魂，是为第一神圣牧师，被尊称为“神女”。

《杀龙》 从前有一条龙，就像上帝一样。杀龙的男人，就像一声震天的呐喊一样。当人类在巨龙军团面前节节败退的时候，一个男人站了出来，用无尽的勇气和智慧，带领人们击败了巨龙。然而当大家都在欢呼庆祝的时候，他却独自默默地离开了。他为什么会拥有足以和巨龙抗衡的力量？他和那条远古巨龙之间，到底发生过什么？《杀龙》的传奇，也许并没有结束……

作者文舟，著名奇幻作家，出版过以《骑士沙丘》为代表的多本奇幻小说。从魔兽内测起就降临在艾泽拉斯的大魔法师，以强大的力量和过人的智慧著称于世，于战场上轰杀部落勇士无数，其名能止部落小儿夜啼。

《勋章》 从前线退伍的战士奥尔森，回到了铁炉堡里属于自己的酒馆，见到了温柔美丽的妻子，这一切是那样美丽而温馨。然而有一天早上，他却发现自己的《勋章》被妻子用来垫了杯子——这可是他用鲜血换来的荣誉！盛怒之下，

他打了妻子，冲出了家门……

作者九戈龙，《大众软件》的读者都应该很熟悉的著名奇幻作家，代表作《掌心的大陆》。在魔兽世界里，他是一位坚贞而友善的圣骑士，小号们的保护神（因为练级慢，经常被小号超过，不时郁闷）。

《逆风小径的一天》 荒凉的逆风小径，只有逆风食人魔和卡拉赞的亡灵可以在这里生存。然而有一天，这里突然热闹了起来，食人魔们的“食物”迅速丰富了起来。这到底是怎么回事？《逆风小径的一天》会告诉你真相！

作者光牙，知名奇幻作家，出版过《龙游》等奇幻小说。在艾泽拉斯，他是一名游走在黑暗中的人类盗贼，默默守护着这个动荡的世界，同时抓住一切可能的机会填满自己的钱袋。座右铭：贼不走空！

专题

金枝玉叶——魔兽世界里的公主

曾经有一名浪漫的骑士来到了神奇的艾泽拉斯大陆，发誓要用手中的利剑去赢得爱情。

公主啊，你在哪里？你或许沉睡多年，等待着你的骑士去吻醒；你或许身陷高高的尖塔，会在夜半垂下你的长发；你或许已被巨龙掳走，正在期待勇士的到来……

公主啊，你的骑士来了！

怀着这样的信念，小骑士开始了寻找公主的旅程。谁知，他猜中了开头，却没有猜中结局……

黑暗中的赞美诗——献给令我感动的敌人们

我行走在艾泽拉斯大陆上，以各种不同的身份。有时我是勇猛的战士，有时我是圣洁的牧师，有时我是躲藏在阴影中的刺客。我结交了许多朋友，也遇到过无数敌人。朋友未必都可相濡以沫，敌人也未必都是恶贯满盈。

我觉得，应该说说这些可怜甚至是可敬的敌人，他们给了我在艾泽拉斯最为深切的感悟……

魔兽十大利器——工程学版

魔兽的世界里最有趣的专业技能是什么？没错，就是工程学！无论你是地精工程师还是侏儒工程师，都正在促进科学的发展。只有工程师才是这个世界的未来，让那些耍魔法的家伙都见鬼去吧！

现在，就让我们展示一下工程学有哪些神兵利器——快来加入工程师的队伍吧，科学之神与我们同在！

魔兽世界中的十大感动任务

生活在这个艾泽拉斯大陆上，感动伴随着你的每一天。一个任务完结之后，你是否拿了奖品就匆匆离开呢？还是矗立在那里，或喜或悲……

甘作绿叶衬红花——魔兽类人种族大阅兵

在神奇的艾泽拉斯大陆上，除了联盟和部落的八大种族之外，还有其他一些拥有相当智慧的种族在大陆的各个角落活跃着，建立起属于自己的文明。他们中的大多数都被冒险者们称为“怪物”，注定要成为勇士们剑下的亡魂，化作金币、道具以及经验值。现在就让我们一边数着丁当作响的金币，一边检阅一下这些类人种族的军容，既为后来的冒险者提供线索，也算是告慰这些“怪物”的在天之灵。

冒险永无止境，传说仍在继续，也许下一个传说就是属于你的！

是的，这里有更多精彩在等待！P

这是我玩《三国志X》的一次经历，记之

《三国志·魏书》之《诸葛亮传》

■四川 Shin's Lover

诸葛亮，字孔明，襄阳人也。名门之后，性高洁，常以管、乐自比。谈笑有鸿儒，往来无白丁。

建安五年，与曹孟德义结金兰，遂仕操。年末，亮献计于操，陷小沛，刘备军流亡至下邳。

建安六年，随军攻汝南、寿春。操领大将军之位。

建安七年，亮使汉中，盟张鲁。五月，亮率军复濮阳。八月，寿春为刘大耳所夺。九月，亮军三万收寿春。因其战功显赫，领寿春印绶。

建安八年，亮于寿春大兴水利，民心之所向。扩军五万，欲伐吴。袁绍军数犯曹军，攻城无数，几至许昌。

建安九年，亮灭刘备军于下邳，收桃园三兄弟为己用。七月，袁绍卒，绍子谭继位。亮遂收濮阳，复河内。

建安十年，亮攻陷庐江，乘胜追击，收荆州全境。献帝除曹丞相，皆孔明之功也。操以亮战功显赫，拜亮为曹军第三军团都督，治理荆州。

建安十一年，亮将大小事务托付手下，云游神州，结数十高雅之士，皆录用之。

建安十四年，亮回，全力扩张军备。

建安十五年，亮将二十万大军，跨长江，吞东吴。孙策率残部流窜至南蛮之地，几成笑谈。

建安十六年，曹军都督亮对巴蜀势力宣战，刘璋孙策率军应战。此战，亮以二十万部队歼敌四十万，收益州、南中二郡。年末，献帝授操魏王。

建安十七年，赵子龙、司马仲达仕亮。三人一见如故，遂结为异姓兄弟。子龙、魏王皆五十有余，亮夜观星象，察二人阳寿将尽。遂抛军务政务，多方奔走，寻得千金散等仙药，赠与二人。

建安十八年，亮命司马仲达将军十万灭马腾，收凉州。

建安十九年，亮命仲达、云长领十四万精锐，收青州、并州。年末，亮数上表魏王，谏其称帝，魏王许之。

建安二十年，魏王废献帝，改国号魏，称魏武帝。

次年，亮麾下二将军仲达、云长灭袁谭，收冀州、幽州。从此，神州一统，再无战乱，皆亮之功也。时年，亮年仅四十。操曰："孔明，吾之子房也！吾无孔明，无以至今日。"

亮后伐异族，御边疆，鞠躬尽瘁，死而后已，真完人也。

仅以此文献给这些游戏的美工们

幻影流光

■江西 Nukecoke

玩《Diablo 2》的时候，最喜欢的场景就是第二幕的神秘庇护所。那是一座飘在虚空中的浮城，环绕四周的只有远方的群星。我的Paladin站在大理石建成的长桥上，耳边不时传来空灵飘渺的风声，好似一位老人低沉的吟唱。Paladin迈开步子，飞奔在无尽的长桥上。四周雪片般繁多的星星立刻像有了生命一样向后飞去。它们小的如钻石，大的如水晶，却都一样洁白，发出寒冷的光芒。

如此美丽的星空，却是一个发疯的巫师用荒诞的思想创造出来的。Paladin不得不停止对美景的赞叹，无奈地挥舞着利刃去斩杀浮城中的恶魔和鬼魂。

鲜血染红了浮城的每一个角落，疯巫师也倒在了Paladin的宝剑之下。飞舞的群星映亮了Paladin的盔甲，它们用光清洗着每一滴血和每一处锈迹。这似乎比Paladin入教前的洗礼还要神圣。

为了他的使命，Paladin必须离开这个地方。星空依然美丽，没有因一个人的离去而改变。

转战《魔法门6》。在新索匹格的废庙最深处，四个年轻人已经是身负重伤、筋疲力尽了。他们小心翼翼地走进废庙最深处的一个小屋。推开门，出现在眼前的是几个落满灰尘的宝箱。当其他三个人正在清点他们的战利品时，弓箭手伊莱恩却呆呆地站在那里，抬头望着天花板。天花板上有个窗子，透过它，她看见了漆黑的夜空。星星如河水般飞快地流动，似乎伸出手就能触到。

"你们去哪？"伊莱恩喃喃道。她向上跳，妄图融入星河中，而头却重重地撞在了一堵看不见的墙上。

是的，那只是一个贴图，它出现在了一个不合适的地方。它是个贴图，也许是NWC的某个成员放在那里和玩家开的玩笑。

星星发出柔和的白光，它们模糊的轮廓在那一小块方形的贴图上飞逝，飞到了玩家看不见的地方。

"你们去哪？"

"去你到不了的地方。"

一个浪漫的幻想就此破碎。

后来到了《魔法门9》的世界。这里的夜空的确是繁星点点。抬起头，漆黑的天，眨眼的星。它们使人软弱，使人停住脚步，使人忘记了危机四伏的荒野。四个年轻人高兴地在地上转起圈来。天上的"眼睛"也跟着旋转，仿佛在欢快地跳舞。亮点连成一道道弧线，进而是一个个同心圆。年轻人们沉醉了。

接下来是《上古卷轴3——晨风》。

夜间，走在通向异乡小镇的小路上，不必担心有不友好的生物杀出来，也不用在意明天该杀什么人，完成什么棘手的任务。此时你只须享受Vardenfell的夜空。

两轮月亮从云中浮现，很自然地浮现，没有丝毫虚假与做作。成片的蓝宝石和红宝石镶嵌在它们周围。一丛丛的星云给天空染上了不同的颜色，它们和周围的一切一起装饰着这个世界。

此时，看了看手中附了魔的宝剑。与星空相比，它发出的光是那么黯淡。于是我扔掉它，躺在路中央，带着神经质的笑望着天空，享受着光芒向眼中陨落的感觉。

在这些充满厮杀的世界中，我经常有这样的想法：不管你是地精还是幽灵，不管你来自哪个世界，我都想邀请你来参加我的篝火晚会。大家放下武器，围坐在火堆旁，一边喝咖啡，一边仰望夜空。

"愿群星成为美杜莎之眼，把我们心中的邪恶念头与变态欲望统统石化，让我们的精神随着星光越升越高。"



论杀毒软件

"我们是害虫，我们是害虫……"当网络上到处流窜的各种病毒高唱"凯歌"来到你的机器中时，你用什么来防御？本期聊天室就来说说你正在使用的杀毒软件，谈谈对它们的看法吧（文中仅代表读者个人观点）。

■晶合实验室 狂暴鸭

网友 19900718：今天早上安装了金山毒霸2006，然后问题就层出不穷。因为对系统进行了重新安装，别的什么杀毒软件我都没有装过。主要是开机的速度很慢（后来算了一下，开机要3分钟左右动鼠标才会有反应）。一怒之下想对其进行卸载，没想到等了4分钟才有反应，心都惊了！刷新的时候，桌面的图标都是一个个跳出来的！

编辑 狂暴鸭：嗯，我们的话题是谈论一下正在使用的杀毒软件，而不是……系统突然变慢或总是重新启动并不一定是杀毒软件所造成的。问题很有可能是出在软件的兼容性或是在安装过程中……细心查找一下吧。

网友 JQK：本人以前也用过金山杀毒软件，感觉还不错。后来经朋友推荐，又改用了赛门铁克防病毒软件。使用一段时间后，个人感觉效果也很理想。

网友 恋风：本人用过卡巴斯基、诺顿、趋势、江民和F-secure，所以我想我较有发言权。卡巴斯基杀毒软件是很"牛"，但是监控太差。我的电脑经常是平时它不报警，但是全盘扫描时就会出现一堆病毒，而且大部分可以安全查杀，小部分直接删除就可以了，很少有杀不掉只能隔离的。其插件比较少，但功能齐全。诺顿我用的是安全特警2005版，开机等于死机，杀毒效果不咋样，大部分都是隔离，不给你删除也不给你杀掉。倒是企业版很好用，占用内存小，感觉升级也比个人版的频繁多了。大概3天一升级，个人版的好像是一个星期一次。

趋势的，占用内存比较小，而且有全套防护；升级速度也不错，就是杀毒的识别率比较低。基本上一天升级一次，双休日不提供升级，但升级之后总是退出系统托盘区，重新启动电脑。并且启动之后会出现系统托盘上的图标显示为旧病毒库标记，实际上却是升级后新版本的病毒库，不知道为什么……

江民对国产的木马防护比较好，大概一天升级1～2次。

F-secure是我现在用的杀毒软件，来自芬兰，Unix的家乡。网上都说其杀毒效率比卡巴斯基还高。2003年以前超越卡巴斯基，排名第1；现在有所下降，排名第3；大概1天升级1次，没有规律。使用3引擎杀毒，用起来比卡巴斯基还顺畅；占用内存在50MB左右，比较大，但是提供全套防御。和诺顿一样，分为企业版和个人版。企业版只比个人版少家长监控和Outlook邮件监控，平时用处不大，所以暂用企业版。现今没有中文版是它一个致命的缺陷。

网友 旧饿佛：我的电脑尚在"裸奔"状态。不过以前用卡巴斯基专业版，杀毒防毒都还不错，病毒库更新一流。不过安装以后机器的运行速度明显变慢，无论上网还是打开文件都是如此。我觉得只要注意不要随意打开来历不明的网站，接收乱七八糟的文件，裸奔在网络也没什么！

网友 入微：本人目前用的是瑞星杀毒软件。不过身边很多朋友都开始在网络上"裸奔"了。

编辑 狂暴鸭：木马病毒满"大街"都是，还是穿上衣服的好，像瑞星、金山毒霸等软件至少让你多一层保护。

网友 JOJO：如果是高手就要裸奔，当然，我本人还没达到这个境界……目前真正值得信赖的杀毒软件是卡巴斯基，只是它不能和其他杀毒软件共存。强，就要霸道，有古人之作风。

网友 泪雨问花花满天：我从来不用杀毒软件，因为我有Ghost和还原精灵。安装“还原”的时候，让它保护C盘（系统盘）和E盘（备份盘）。如果有问题重新启动就完了，实在不行的话，就用Ghost恢复一下不就OK了！用得着到处杀毒吗？因为我的是个人电脑，又不是服务器。要是服务器，那当然另说了。再有，少上内容不健康的网站，比什么都强。

网友 拖额：用过诺顿的肯定知道，它绝对是最好用的，就是占内存多了点！

网友 佩后：其实杀毒软件再怎么好，也不如你把系统知识了解多些好。国内有多少人看得懂注册表？多少人会编辑注册表？杀毒软件都有很多解决不了的问题，不能仅仅依靠杀毒软件。平时多学点计算机病毒常识，方可在网络上畅游无阻。

编辑 狂暴鸭：科学技术才是第一生产力，有着丰富的知识的确可以不再通过软件工具去解决系统中的问题。但对于广大电脑用户来说，使用电脑也许仅是秉持着娱乐休闲的态度，所以选择一款实用的杀毒软件还是很有必要的。

网友 lanmogaiyin：用过卡巴斯基，其实也没觉得怎么样。后来还是选择了江民杀毒软件，感觉还不错，没有网上流传的那么多毛病啊。在使用软件的时候要多用用心，不要人云亦云。当然，说它们好，可能是“枪手”捧出来的，但是它们的缺点绝对是网友的亲身感受，杀毒厂商还需多多努力啊！

网友 就是牛：卡巴斯基是我的首选，就是最近出现了些Bug。以前装趋势科技的，电脑没查出什么。结果换了卡巴斯基之后，一下就杀掉160多个病毒，我都哭了……

网友 穷人的忠告：卡巴斯基开机时速度会慢些，文件和网络实时监控会弱些，但我还是用它，毕竟比国内的杀毒软件强不少。如果再装上卡巴斯基的防火墙，那就完美了。建议：到卡巴斯基的官方网站下载杀毒软件和防火墙，千万不要去什么免费软件网下载。

网友 五星元帅：杀毒软件BitDefender Pro Edition 9.0我以前没用过，国内各大论坛和软件站点都给了它很高评价。既然如此，我就决定试一下。卸掉Mcafee装上BD。BD的功能很周到，有三大主要功能——杀毒、反垃圾、防火墙（这3项都是可选的，我从来都不装防火墙，一个IP策略走天下，所以一般都只装了杀毒部分）。因为还在试用，所以也不能给出更深入的评价，有空的朋友们可去体验一下。目前遇到的问题就是没有中文版，开机加载项目太多，“吃”内存。

编辑 狂暴鸭：在浏览各大网站时，看到一位金庸迷对现在主流杀毒软件的评价：

卡巴斯基就好比西毒，凶猛强悍，神功盖世，对敌决不留情；出手狠辣，招招夺命，绝少失手，不愧为一代枭雄。但毕竟练的不是纯正内功，容易走火入魔，导致系统出问题。麦咖啡就像东邪，玉树临风，俊朗潇洒；对敌招式繁多，机关重重，杀伐决断从不迟疑，为江湖第一机智聪明之人。但因其心机太深，令人难以掌握。诺顿就如南帝，雍容华贵，稳沉厚重，胸怀博大；练的是纯正内功，追求的是教化感人，对敌有慈悲心肠，一般采取隔离教化，使其不再作恶，很少杀人，称得上是一代宗师。但因其过于敦厚，不仅自己活得累，别人也为他感到累。Nod32就像北丐，来无影去无踪，潇潇洒洒，笑傲江湖；对敌用的是逍遥游和打狗棍法，江湖上少有对手。但因其过于轻浮，难免误事。国产的就像全真七子，单练可能貌不惊人，摆起阵来还颇具杀伤力。

对于杀毒软件，出发点不同，使用中的感受也就不尽相同。有的人喜欢功能强悍的，也有的人喜欢界面漂亮易于使用的。不管如何选择，我们的最终目的是让自己的电脑避免病毒的侵害。只要这个最终目的达到了，管它用什么呢？黑猫白猫、中国猫外国猫，只要能干活抓到老鼠，那就是好猫。

逝去的辉煌

■晶合实验室 狂暴鸭

伴随着入夏后呼啸在编辑部内立式空调带来的阵阵凉风，一纸12期热门软件榜单也在鸭子完全没有心理准备的情况下飘然而至。经过精心整理的20款热门上榜软件，除在得票数量和名次上稍有变化外，对大家来说，可能仍是一成不变的老面孔了。

这20款软件如果在从前，我可能会一个不漏地统统安装到电脑中。但是现在，能在我这里不可或缺的还真是寥寥无几。

金山毒霸、瑞星杀毒软件在新品评测栏目中，没少被我们这帮评测工程师们折腾。病毒库的不间断更新，版本、杀毒引擎的持续升级，收费方式的灵活多样性，确实给软件自身增加了许多卖点。但是在最为关键的杀毒能力上，比起国外老牌软件厂商，它们还是有着不小的差距。不是说我对诺顿、熊猫情有独钟，也不是我在炫耀机器性能的强劲，而不在乎它们所消耗的系统资源。在网络病毒肆虐的年代，金山毒霸与瑞星杀毒软件虽然会及时发现病毒和更新程序，但也会不分青红皂白地将某些疑似病毒的文件统统毙掉。在接受了这样的教训之后，我知道了外来的“和尚”在入乡随俗（人性化操作）上做得并不好，但面对无辜“人群”的慈悲之心还是有的。国产软件厂商如果能排除急功近利的心态，以强化自身技术为前提，在杀毒软件市场还是会大有作为的。

囊中羞涩的大学时代，为了能让爱机更加流畅地执行某些游戏（确实是游戏，电脑当时不是用来学习的），而使用各种各样的优化软件去压榨有限的系统资源。超级兔子魔法设置和Windows优化大师自然在此之列，不过经过了反复的优化和重启后，比较脆弱的“瘟酒吧”自然而然崩溃了事。现如今的硬件性能足可满足绝大部分用户的需求，系统优化的话题自然少了很多。各类优化软件也将诸多附属功能添加进来，成了一个名副其实的电脑工具全能选手，在需要解决一些系统问题时可派上用场，例如卸载某些顽固的垃圾软件。

为了应付格式混乱不堪的媒体文件，相信大家的电脑上一定装了不少播放软件。Windows Media Player、Media Player Classic、Real Player上榜是必然的结果，但没有众多插件的支持，它们自身支持的格式屈指可数。在首肯多媒体播放器强悍的同时，我们是不是也要感谢一下不断更新完善第三方插件的作者呢。如果没有他们的不懈努力，在播放各类媒体文件时，可能见到的仅仅是如下的文字：“XXX播放器不支持此格式文件的播放”，或是无声音、无图像、无字幕的3无电影。

紫光拼音输入法的词库功能和详细的设定，对广大文字爱好者来说是极大的福音，也是我在码这篇榜评时所使用的工具。在版本号3.0之后的N年，我终于盼来了4.0。虽然只是测试版本，也让我欣喜了一下。希望正式版本能对网络游戏支持得更加完美，也希望在安装过程中能剔除那个什么搜索程序的安装提示。

写了这么多，思绪好像又回到了美好的学生时代。那时我纯洁善良，聪明可爱。那时的软件产品也是体积小巧、分工明确。哪像现在，经过多年的“锤炼”，个个体态臃肿，花样繁多。ACD See集成了Photoshop的部分功能，看图软件成了从制作到欣赏一条龙服务的工具；Nero里面加上媒体播放器，从光盘制作发展成什么都能干的大家伙。也许是软件市场的竞争过于激烈，不得不在原有的基础功能上添些八辈子都可能用不了一次的东西来增加卖点；也可能是厂商充分发扬风格，为消费者考虑，买一送十，管你用不用，买我的软件就是给你便宜占。不过这些问题我是不会去考虑的，软件怎么做是你的事情，电脑怎么用是我的事情，您说是不？

TOP TEN 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
瑞星杀毒软件	2006	1	1328	↑	北京瑞星公司
金山毒霸	2006	2	1300	↑	金山公司
Windows优化大师	6.82Build5.913	3	1256	↓	鲁锦
金山词霸	2006	4	1247	○	金山公司
金山快译	2006	5	1192	○	金山公司
BitComet	0.62	6	1104	↑	RnySmile
紫光拼音输入法	4.0测试版	7	1040	↓	清华紫光软件股份有限公司
超级兔子魔法设置	7.25	8	1004	↓	蔡旋
木马克星（iparmor）	v5.50	9	989	↓	罗建斌
天网防火墙	2.7.7	10	974	↓	众达天网技术有限公司
金山游侠	V	11	950	↓	金山公司
WinRAR	3.51	12	933	○	Eugene Roshal
网际快车	1.71	13	921	○	JetCar软件工作室
Real Player	10.5中文版	14	909	○	RealNetworks
虚拟光驱	7.12	15	874	○	东石软件公司
Windows Media Player	10.0.3802	16	856	○	Microsoft
Media Player Classic	6.4.8.6	17	800	○	Guliverkli
变速齿轮	0.443	18	747	↑	王荣
Maxthon	1.51	19	711	↑	MySoft Technology
新浪UC	2005 II 正式版	20	708	↓	新浪UC

本榜所列软件版本号截止2006年5月16日。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	8.0
Winamp	5.5.12
腾讯QQ	2006
WinZip	10.0
豪杰超级解霸	3000

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡，网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/，手机投票咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	KuGoo（酷狗）3.216	2 767 568
2	Thunder（迅雷）5.1.6.198正式版	2 591 060
3	DirectX多语言完整包9.0c	2 495 608
4	BitComet 0.67	2 327 840
5	BitSpirit（比特精灵）简体中文3.2.0.080稳定版	2 217 220
6	千千静听4.6.7Build 0428	2 212 400
7	紫光拼音输入法正式版3.0.0.3045	1 830 128
8	腾讯QQ2006 Beta 2	1 660 036
9	BitTorrent Plus! II 1.24 Final	1 618 768
10	WinZip 10.0.6698	1 457 808

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

邮发代号：82-726

零售价：¥6.80元

刊号：ISSN1007-0060